
GÉNÉRATION 4
GÉNÉRATION 4
GEN4
Le meilleur des jeux micro
E3
SALON DE LOS ANGELES
36 nouveaux JEUX qui vont marquer 1995...
Opération spéciale d'été
SCORE GAMES
Voir Offre en P.9
N°79 - Été 95 - 35 francs
RÉALITÉ VIRTUELLE
Le point sur les premiers casques PC
HEART OF DARKNESS
Le jeu qui a fait craquer Spielberg !
La démo exclusive sur le CD
PREVIEWS Primal Rage • Phantasmagoria • Privateer 2 • la suite de Flashback • Space Quest 6 • Command & Conquer • Crusader • CyberMage
REPORTAGES Haïku Studio • LucasArts TESTS Hi-Octane • Rugby 95 • Star Trek Next Generation • Action Soccer • Super Wing Commander (Mac) • Alone In The Dark (Mac) • Hardball 4 • The Last Dynasty • Scottish Open • Super Street Fighter 2 Turbo • Daedalus Encounter SOLUCE Full Throttle
Une publication Pressimage
M 4681 - 79 - 35,00 F



© Alain Maire

Version française intégral
CD-ROM PC

"Que c'est beau! Si l'on est ébloui par la qualité d'affichage, c'est surtout la prise en compte de l'aérodynamique qui différencie Flight Unlimited du reste des simulateurs de vol." **Joystick - Intérêt - 92% Technique 90%**

"Doté d'un réalisme incontestable, Flight Unlimited vous permet de réussir mille pirouettes en plein ciel et d'en apprendre presque autant!" **Génération 4 - 85%**

"Simulateur de vol aussi impressionnant que fabuleux, Flight Unlimited représente un bond spectaculaire vers l'hyperréalisme. Un produit complètement ahurissant!" **MPC - Très bon**

"Un fabuleux simulateur de vol qui combine excellence technique et accessibilité, ébranlant la position dorée du roi des simulateurs." **PC Loisirs - ★★★★**

"Flight Unlimited, l'As de la Voltige." **Micro Simulateur**



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex




FLIGHT
UNLIMITED
TM

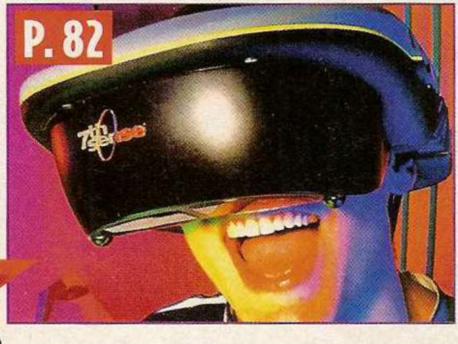
Sommai

REPORTAGES P. 52

L'E3 DE LOS ANGELES

Premier salon d'une série que l'on espère très longue, l'E3 (comprenez Electronic Entertainment Expo) rassemblait ce qui se faisait de mieux au niveau mondial dans le domaine du jeu vidéo. Dix pages ne nous semblaient pas de trop pour faire le point sur tous les produits de qualité qui devraient nous tomber dessus d'ici les quinze mois prochains. Nous avons également profité de l'occasion pour vous montrer les dernières nouveautés en matière de casques virtuels. Bonne nouvelle, ces derniers devraient arriver chez nous avant la fin de l'année.





PREVIEWS P. 32

COMMAND & CONQUER

On pensait vous le présenter un mois d'avril, finalement il semblerait que le petit bijou de Westwood finisse par sortir au cours de l'été. Puisque nous n'avons pu mettre la main sur la version finale à temps, nous vous avons concocté une preview à l'aide d'une pré-version. Également au programme : Crusader et CyberMage, les deux prochains Origin et Fade To Black, qui se présente comme la suite de Flashback.



re n°79

TESTS P. 88

HI-OCTANE



Nous en avions bien entendu parler depuis quelques mois, mais de là à recevoir une telle gifle… Hi-Octane, le dernier jeu en date de Bullfrog (on aurait dû se méfier) est une véritable merveille qui vous place aux commandes de véhicules futuristes lancés dans une course apocalyptique où tous les coups sont permis. Pour vous dire, c'est le premier Gen d'or depuis quelques mois. Allez voir le CD, vous ne serez pas déçu !

P. 102

ÉDITO

ATTENTION AVALANCHE !



Force nous est de constater que, comme d'habitude à cette période de l'année, les retards s'accumulent et que la déferlante des produits fabuleux annoncés n'en finit pas d'imminer. S'il est vrai que les ventes de Noël sont considérables, est-il judicieux de programmer systématiquement la sortie de gros produits dans les quelques mois qui précèdent les fêtes ? Si le porte-monnaie est effectivement plus largement ouvert à cette époque, il n'en a pas pour autant une contenance illimitée. Nous n'arriverons jamais à comprendre la stratégie commerciale des éditeurs qui fait souffrir le consommateur qui ne peut tout acheter au même moment, mais aussi l'éditeur qui va voir un produit extrêmement honorable enseveli sous trois ou quatre poids lourds qui vont lui voler la vedette… Par pitié, Messieurs, étalez la sortie de vos produits sur toute l'année. Pensez aux malheureuses victimes qui ont, comme tous les membres de GEN4 en leur temps, raté leurs partiels de janvier à cause de la sortie d'un méga-hit dont l'intérêt était sans commune mesure avec l'évolution du droit constitutionnel dans la Quatrième République. Voilà ! Le message est passé…

Ah, au fait, Pressimage fête aujourd'hui ses dix ans, et nous à GEN4, nous allons tranquillement vers nos huit ans. Ce qui fait de GEN4 le plus ancien magazine de jeux vidéo (putain, huit ans de ce p'tit boulot, truc, bidule…). Nous en profitons pour remercier les fidèles (qui doivent prendre de la bouteille) et saluer chaleureusement les nouveaux, en espérant que cette passion qui nous anime tous reste intacte malgré les assauts effrénés des jeux « multimédia interactifs », je me joins à toute la rédaction pour vous souhaiter de très très bonnes vacances.

Olivier Canou

STAR TREK THE NEXT GENERATION

Si vous avez vu le film, il est probable que vous ressentirez une envie irrésistible de partir en courant à la seule évocation du titre. Et bien vous auriez tort car le seul point commun entre ces deux produits, c'est leur titre. Tiré de la nouvelle série américaine que l'on ne désespère toujours pas de voir en France, Star Trek The Next Generation devrait enchanter les Trekkies et leur faire découvrir les nouveaux personnages de la série.



Quid ? I

Aujourd'hui, c'est la connaissance qui fait bouger le monde. Et cette connaissance, c'est avec Indiana, le nouveau PC Fujitsu ICL, que vous la trouverez.

Quelle est la population de la Thaïlande ?

La réponse est à votre disposition en quelques secondes dans la dernière encyclopédie Encarta sur CD-ROM.

Et le taux de change de la peseta espagnole ?

Avec votre PC Indiana connecté via un modem, les informations disponibles dans les différentes banques de données externes deviennent accessibles.

Reste-t-il des places libres pour le match de ce soir ?

Equipé d'un modem, votre Indiana vous permet de recevoir et d'envoyer les fax nécessaires pour acheter les billets ou encore payer les factures et contrôler votre compte en banque sans bouger de votre fauteuil.

Le PC Indiana Fujitsu ICL sera pour vous un véritable centre de communication et d'information, à la maison comme au bureau.

Quid ? Indiana est.



Intel Inside est une marque déposée de Intel Corporation

INDIANA C604



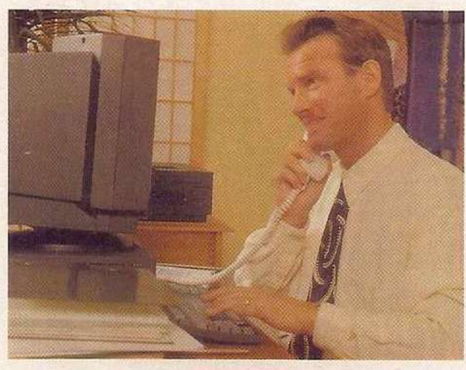
- Processeur Intel 486 DX2/66
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- CD-ROM Double vitesse
- Carte son 16-bits
- Contrôleur SVGA intégré sur bus local
- Moniteur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL

INDIANA S502



diana est.





«J'utilise déjà un PC Fujitsu ICL au bureau. J'ai choisi un Indiana pour la maison.»



«Le PC Indiana Fujitsu ICL constitue pour moi une source d'information et de communication disponible 24 h sur 24»

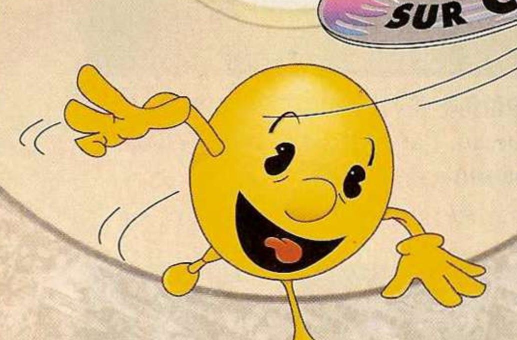
Processeur Intel 486 SX2/50
RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
3 connecteurs d'extension ISA
Moniteur couleur 14" ou 15"
Graphisme SuperVGA intégré sur bus local
MS DOS 6.2
Windows 3.1
Microsoft Works
Best of Microsoft Entertainment Pack
Suite de logiciels ICL

Appelez dès aujourd'hui :
Tél (1) 34 65 81 16 ou fax: (1)



ICL *Fujitsu ICL Trading, ICL France, 24 avenue de l'Europe, BP 70, 78141 VELIZY Cedex.*

CD-ROM GEN4



Entre l'été et le salon de Los Angeles, les éditeurs ont été très généreux en démos... Du coup, ce CD est plein à craquer et nous n'avons pas inclus une seule seconde de vidéo. Pire encore, devant tant de nouveautés, nous avons réalisé un hors série dédié à l'E3, auquel est joint un autre CD... lui-même plein à craquer d'autres démos. Bref, de quoi s'éclater tout l'été !



▲ *HI-Octane.*



▲ *Space Quest 6.*



RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 août 1995.



PC & COMPATIBLES

Insérez le CD-Rom dans votre lecteur, puis à partir du DOS tapez D : < Return > (si votre lecteur de CD-Rom se nomme D, sans quoi vous remplacez par la bonne lettre et ça marchera mieux !). Tapez maintenant GO < Return > et vous voilà sur le menu d'installation des logiciels. Là, deux cas de figure se présentent : soit le logiciel s'exécute directement à partir du CD-Rom et il suffit de se déplacer avec les flèches du clavier sur le nom de la démo de votre choix, puis de valider pour l'exécuter ; soit le logiciel doit s'installer, auquel cas, lors de la validation, un texte vous indiquera la procédure à suivre pour une installation réussie. N'oubliez pas de lire les informations disponibles à partir de ce même menu, qui contiennent des renseignements importants sur les configurations et les instructions des démos…

MAC

Pour le Mac, rien de plus simple… Vous insérez le CD dans le lecteur, puis vous ouvrez les dossiers des jeux dont vous voulez la démo… Double-cliquez alors sur le programme contenu dans chaque dossier pour lancer la démo correspondante. ■

SE DÉPLACER SOUS DOS

Pour aller dans un répertoire, tapez : « CD » suivi du « NOM DU RÉPERTOIRE » et « ENTRÉE ».
Pour revenir à la racine (C :\ pour le disque dur C), tapez « CD\ ».
Lorsqu'il y a plusieurs répertoires imbriqués :
« CD » suivi du « NOM DU DOSSIER » et « ENTRÉE » descend dans le répertoire suivant et « CD.. » suivi d' « ENTRÉE » remonte dans le répertoire précédent.
Exemple : vous êtes dans « D :\ » sur notre CD-Rom ; en tapant « CD LECTEUR » suivi d' « ENTRÉE », vous serez dans « D :\ LECTEUR ». Si vous tapez maintenant « CD.. » suivi d' « ENTRÉE », vous revenez dans « D :\ ».



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDÉO EN FRANCE !



+ 10 000 JEUX CD-ROM NEUFS & OCCASIONS

LES SERVICES SCORE GAMES

1 - PRIX DISCOUNT
2 - RACHAT & ECHANGE
2 - JEUX NEUFS & OCCASIONS
3 - UNE CARTE DE FIDELITÉ
4 - DES CADEAUX
5 - LIVRAISON 24 H CHRONO
6 - SERVICE COURSE/EXPRESS
7 - LE 3615 SCORE GAMES
8 - SEPT BOUTIQUES À VOTRE SERVICE
9 - LA VPC LA PLUS RAPIDE DE FRANCE

SCORE GAMES REMBOURSE VOTRE MAGAZINE POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 300 F*

hors frais de port en V.P.C - Voir les conditions sur le bon de commande



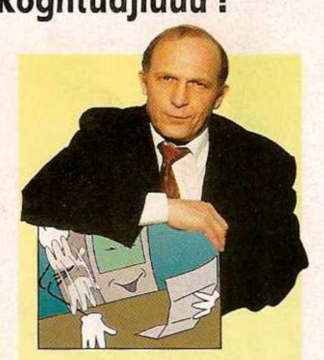


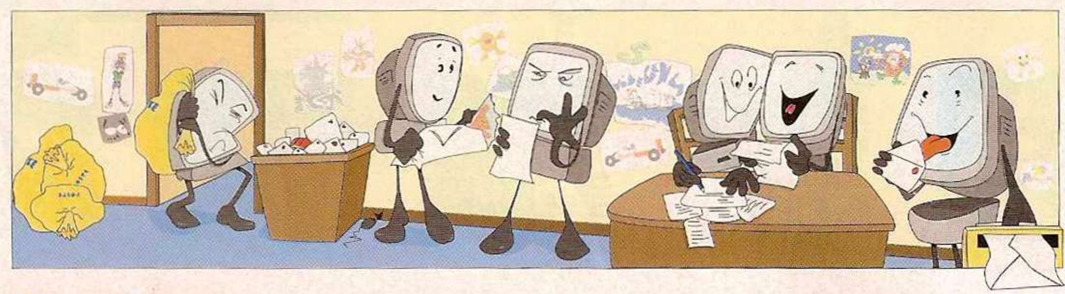
3615 SCORE GAMES
TRUCS & ASTUCES
LA COTE DE L'OCCASION
COMMANDE EXPRESS

CATALOGUE COULEUR
68 PAGES
GRATUIT !
TELEPHONEZ AU
36 685 686

De province, composez directement le numéro sans faire le 1

Comme promis, vous pourrez désormais lire chaque mois une missive « technique » dans cette rubrique. Néanmoins, sa présence dépend largement de votre courrier. Oui, parce qu'entre la tonne de réponses reçues pour le concours et vos lettres, il y a un léger abîme. Écrivez-moi donc, bande de paresseux de la plume, de constipés du scriptural, de ramollis du timbre poste ! Rogntudjiuuu !





Morceaux choisis

● Sorry pour les fautes d'ortho. ou de tape.

Le Teignard - Aucune excuse, à chaque faute de tape, je frappe (ou l'inverse).

● Envoyez-moi un jeu Gamegear ou Megadrive (...) car je n'ai jamais eu un jeu de ma vie.

Le Teignard - Une console sans jeu, et alors ? J'ai bien une Lamborghini sans Airbag.

● J'espère que vous allez revenir au Joy « cru 94 » (...)

Le Teignard - Erreur de destinataire mais tu as raison, certains vins vieillissent mal.

● Le n°1 de GEN4 vendu aux enchères 13 000 $ (n°76, p. 27) ! J'ai personnellement toute la collection des numéros parus à ce jour et...

Le Teignard - Attends le prochain mois d'avril, les cours montent.

Questions « hard »



Salut à toi ô mon canard adoré (au début d'une lettre, ça fait toujours plaisir de cirer les pompes du destinataire...), je te sollicite afin de relever le défi lancé par un certain Teignard acceptant sans condition de passer une (des) lettre(s) « avec des questions techniques ». Eh bin môssieur ne va pas être déçu. Voilà :

• Où peut-on trouver, si ce bijou existe, un adaptateur afin d'enfiler les 8 Mo de Ram 30 broches (8*1 Mo) sur une nouvelle carte mère pour Pentium (si possible PCI et VLB) que votre heureux lecteur pense acquérir pour Noël ?

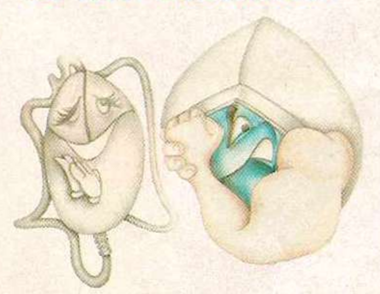
• Avez-vous accès à de la doc très détaillée sur les 486 (afin de savoir à quoi correspond chaque patte du microprocesseur) ?

• Non, je ne vous demanderai pas quelle est la meilleure carte son pour mon PC AT (entendez Pas Compatible Avec Tout) puisque c'est la mienne, mais plus sérieusement je vous poserai le gros problème que je rencontre avec celle que je possède. Ma SB16 ASP Multi CD reliée par un petit fil à un CD-Rom triple vitesse Mitsumi m'énerve quand, au beau milieu de Syndicate, les voix et bruitages disparaissent alors que la musique reste. Idem avec LBA, ROTT, Transport Tycoon... alors que j'ai paramétré l'IRQ pile poil. Il n'y a que Car And Driver et F1 Grand Prix qui ne posent aucun problème. Ce problème de son n'est d'ailleurs pas si dramatique car ces jeux font partie de mes favoris avec Doom 1 & 2 (au fait au lieu de jouer à ce Heretic, jouez donc à Doom 2 en réseau, son intérêt en est décuplé).

Benj, Jura

Comme il est vrai que les questions techniques me désolent autant qu'un bar sans bière pression, je serai bref. Primo, oui, il existe un adaptateur qui permet d'assurer un transfert de tes anciennes barrettes Ram (8 bits) sur un Pentium (32 bits) ; non, nous ne te donnerons pas le nom d'un revendeur mais il y a sûrement plusieurs sociétés de VPC en région parisienne qui l'ont en magasin. Secundo, Micro Application a édité un Grand Livre des 486 (Thomas Jungbluth, 245 FF) qui devrait satisfaire ta soif de savoir en matière de myriapodes informatiques. Tertio, ton problème de carte son peut être d'origine multiple et, sans autres symptômes décrits, le diagnostic est impossible. Quelques pistes quand même : essaie la SB16 d'un pote sur ton PC et compare, cela te permettra de disculper/incriminer ta carte son ; configure tes jeux dans d'autres options SoundBlaster (II, Pro, etc.), parfois l'opération est rentable ; lance tes jeux en mode non-turbo, si tu obtiens alors des sons, il y a fort à parier que la carte mère ou la mémoire cache présente un défaut. Enfin, à propos du combat Doom 2 Vs Heretic, nous avons évidemment joué aux deux en link et, après délibérations, Heretic sort grand vainqueur. La présence d'un inventaire, donc la possibilité de tactiques plus fines dans ce dernier (sans ralentissement de l'action), le place cent coudées au-dessus de son prédécesseur. Jugement sans appel. Dernier point, excuse-moi lecteur si mon ton est un peu rude, mais la technique n'incite pas au badinage.

Des souris et des hommes



Cher GEN4,

Je voudrais réagir sur la façon dont vous avez parlé des FILLES dans le n°77. Vous ne croyez quand même pas qu'on va mettre du parfum et des petits cœurs dans nos lettres ! Et pourquoi pas venir dans votre rédaction en minijupe et décolleté aussi ? Votre magazine est génial : la Rédac en Folie (surtout les tronches), les Tests, le Courrier, Kid Paddle, le CD... tout quoi ! Sauf le temps pour recevoir la disquette gratuite. C'est trop lent ! Mais bon, comme c'est gratuit... J'adore sur-

TÉLÉGRAMMES

➭ À Felix Lechat et consort.
Le piratage, c'est très vilain.

➭ À tous
les légitimement frustrés…
Non, ce n'est pas un bug, dans le CD n°77, Nadia n'en montre pas plus.

➭ À Nicolas et au trio NTC.
Merci pour vos remarques constructives, nous en tiendrons compte.

➭ À Alain et Délator
(il se reconnaîtra).
Évitez d'élever vos propres goûts au rang de valeur universelle, sens critique sans largeur d'esprit n'est que ruine de l'âme.

➭ À Yvan.
Après sondage, Sensible Soccer (Sensible Software) remporte la coupe de la meilleure simulation de football sur PC.

tout votre humour (surtout dans le Courrier, la Rédac en Folie, enfin partout quoi !).
Pourriez-vous m'aider ? Je voudrais acheter un PC multimédia. Me conseillez-vous d'acheter séparément les composants ou le tout équipé ?
Pourquoi ne feriez-vous pas une rubrique « SOS » où l'on ferait des appels au cas où nous serions bloqués dans un jeu ? (…) Je suis coincée dans Dune II, au niveau 7 contre les Ondos (je suis Atréïde). Je n'ai pas le temps de me moderniser, je me fais attaquer et je perds. Que me conseillez-vous (je possède un Amiga) ?
J'espère qu'Olivier (qui a le même prénom que mon petit frère… que je déteste) ne gardera pas ma lettre, car je tiens vraiment, mais vraiment, à ce qu'elle soit publiée ! Alors, soyez chics, ne voyez pas dans cette lettre les écrits d'une FILLE, mais ceux d'une FAN de l'informatique et de GEN4.
Je fais une bise à toute l'équipe, même sur le crâne luisant du Teignard.
Christine, Ardennes

Comme il est vrai que les lettres féminines sont rares, chacune d'elles fait l'effet d'une bombe (incendiaire, si on en juge à la face cramoisie de Thierry) et atterrit invariablement sur le bureau du Teignard. Finement joué, Christine ! Et en plus, tu nous la donnes dans le compliment exacerbé et les petites provocations gentilles, on aime bien. Comme nous te sommes infiniment reconnaissants, nous avons une bonne nouvelle pour toi : depuis le précédent numéro, les délais d'acheminement de la disquette gratuite ont été réduit à zéro jour, zéro minute… zéro disquette. Aujourd'hui, presque tous nos lecteurs ont un lecteur CD-Rom - le sondage que nous avons réalisé le confirme. Du coup, les demandes de disquettes (1,4 Mo de données maxi) sont devenues résiduelles et il nous a paru inutile de maintenir une coutume dont la majorité de nos lecteurs se contrefout éperdument. D'ailleurs, un signe, toi-même tu souhaites quitter ton Amiga pour un PC-Multimédia. Dans cette perspective, quelques conseils : n'achète pas en dessous d'un 486 DX II avec 8 Mo de Ram et si ton budget le permet achète un Pentium. Dans tous les cas, attends la rentrée, les prix devraient baisser. Pour ce qui est de la dimension multimédia : il est préférable d'acheter séparément un Kit « carte son et lecteur CD-Rom ». Aujourd'hui, les revendeurs proposent souvent des cartes « compatible SoundBlaster » (alors que rien ne vaut l'originale), des lecteurs CD-Rom double vitesse (alors que nous sommes déjà dans la technologie quadruple vitesse) et des enceintes plutôt cacateuses… néanmoins, acheter des éléments séparés revient généralement plus cher et si ouvrir le boîtier d'un PC t'effraie un peu, tu as le droit de préférer le clef-en-main. À propos de la rubrique SOS, qui permettrait aux lecteurs de s'échanger des soluces, je rappelle que c'est, entre autres, la vocation du 3615 GEN4 (1,27FF/mn ou 2,19FF/mn selon le service). Ceci dit, à propos de Dune II, aucun espoir de soluce, il faut « simplement » mettre rapidement des unités en défense et construire ensuite avec acharnement (indications de Thierry à prendre avec des pincettes, car comme le dit le proverbe : « conseils de Thierry, blocages en série »). ■

Autour d'une Trilogie

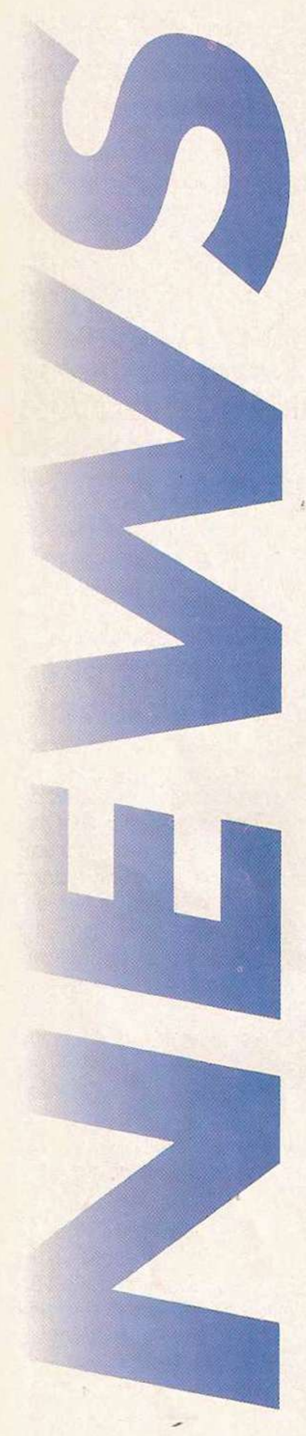
Salut GEN4,
Je vous écris d'abord pour vous féliciter (…) parce que vos tests tiennent le choc et sont bien longs (et plus c'est long, plus c'est…), que votre système de notation (avec durée de vie mentionnée) n'est pas mal, que vos reportages sont relativement variés, qu'il y a beaucoup de pub, etc. En fait, j'aime bien



votre mag (à part le petit reproche de la couverture : c'est quoi l'encre que vous utilisez, chaque fois que je fous un doigt dessus, hop, y'a plus d'encre sur la couverture et mon doigt est tout coloré). Mais en grand fan de STAR WARS que je suis, et après le petit reportage que vous nous avez pondu dans le numéro de mai, j'aimerais rectifier quelques erreurs :
• tout d'abord « The Truce At Bakura » est déjà sorti en version française (cela fait presque deux mois) et se nomme « Trêve à Bakura »,
• « The Courtship of Princess Leia » est déjà sorti aux USA depuis décembre,
• ce n'est pas un livre qui est sorti sur la renaissance de l'Empereur et le passage (momentané) de Luke du côté obscur mais une BD qui se nomme « Dark Empire » et qui va bientôt (je l'espère) être traduite en french par Cryo. De plus, un « Dark Empire 2 » est déjà en route.
Au fait, après nous avoir passé la superbe et nettement trop courte intro de Rebel Assault 2 (vivement cet hiver), que savez-vous sur ce produit et sur Shadow Of The Empire (un autre projet de LucasArt dans la lignée « Star Wars »)…
Enfin je voudrais terminer en parlant de Bioforge. Je trouve que vous l'avez quelque peu survalué. Pas du point de vue technique (il est franchement super beau et super jouable… sur un P5-90) mais plutôt du côté scénario qui est relativement banal et m'a déçu : Lex apprend à la fin qui il est et hop, il part. Idem pour la fuite de Mastaba, comme si les scénaristes disaient : « t'as qu'à attendre la suite pour te venger mon gars ! » avec peut-être un Bioforge 9 dans lequel on pourra casser la gueule au doctor, baiser la scientifique, revoir ses photos tout bébé, etc. Mais à part ça, c'est un bon jeu.
Guillaume, Hérault

Un profanateur qui avoue lire GEN4 en utilisant ses doigts ! Comment veux-tu que GEN4 résiste aux agressions du temps si tu ne le lis pas, comme tout le monde, avec des gants blancs et dans une atmosphère parfaitement stérile. Chaque page de GEN4 fige une parcelle de la glorieuse histoire de l'informatique et à ce titre constitue un document précieux pour les générations à venir. Tu dois en prendre soin ! Rassure-toi cependant, l'encre qui te couvre les doigts à chaque lecture n'est pas empoisonnée (ah, Le Nom de la Rose !). Ceci dit, le projet est à l'étude, nous devons en effet châtier les vils mécréants qui n'assurent pas la pérennité du Mag. Trêve de (mauvaise) plaisanterie, il existe des traitements contre les mains moites, tu devrais y penser. Oui, je suis méchant, mais il faut admettre que ta lettre m'a énervé : même si nous n'aurons jamais autant d'informations sur la galaxie Star Wars qu'un passionné du genre, être pris en défaut, ça vexe. Néanmoins, nous espérons que notre faute avouée sera à moitié pardonnée. Bon, passons maintenant à Rebel Assault 2. Ce soft qui fleure bon le hit potentiel sera centré sur deux des personnages du premier volet tout en ne collant pas à la trilogie Star Wars comme son prédécesseur. Il bénéficiera donc d'un scénario original avec bien entendu des scènes cinématiques à tire-larigot mettant en scène de vrais acteurs. Quant à Shadow Of The Empire, euh… inconnu au bataillon. Il est déjà sorti un Defender Of The Empire (add-on de Tie Fighter), qui sera inclus dans le Tie Fighter Collector's CD-Rom à paraître très bientôt. Pour ton Shadow Of… rien en vue. Sortons maintenant de Star Wars pour parler de Bioforge. Nous restons sur nos positions : son scénario est excellent. Ceci dit, tu as raison de souligner la démarche passablement mercantile d'Origin, Bioforge sent la suite à venir et le joueur peut être légitimement frustré de n'avoir vécu qu'un « premier épisode ». Une dernière remarque en passant : dis « forniquer », « coïter » voire « fucker » mais pas « baiser », c'est vulgaire. ■

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez ni n'écrivez à la rédaction, mais tentez plutôt votre chance au **3615 GEN4** ou au numéro de téléphone suivant : **36 70 53 89**. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans GEN4.



L'AFFAIRE COMMODORE

Il est temps de faire le point sur la situation de Commodore. ESCOM, fabricant allemand de PC bien connu (3ème constructeur européen avec plus de 250 points de vente dans 9 pays), a racheté le 24 avril 1995 les droits du groupe Commodore (incluant la propriété intellectuelle, la technologie, les marques commerciales ainsi que les brevets Commodore et Amiga) pour 10 millions de dollars, tandis que l'offre de 15 millions de dollars de la firme DELL était rejetée en raison de son absence de projets pour rétablir la production de machines Commodore. Après avoir fait savoir au monde entier ses intentions de rachat de la marque, David Pleasance et Commodore Angleterre ont logiquement déclaré forfait le 21 avril 1995, expliquant par l'intermédiaire d'un communiqué de presse qu'ils préféraient se retirer et espéraient maintenant pouvoir coopérer avec le futur acquéreur. « *De cette façon, notre habilité à achever notre projet initial, consistant à rétablir l'Amiga dans une position dominante sur le marché, sera maximisée.* » CEI (Creative Equipment International), pressenti comme un autre acquéreur potentiel a d'abord tenté de s'allier avec DELL, puis avec ESCOM qui l'a éconduit suite à leur tentative d'alliance avec un concurrent, mais la firme américaine n'a jamais eu l'intention de faire cavalier seul. ESCOM a très vite fait connaître ses projets et assuré que les lignes de produits Commodore et Amiga seraient maintenues. Ainsi les Commodore PC seront distribués sur le marché mondial *via* les réseaux de distribution habituels. Le C64 sera à nouveau fabriqué pour les marchés de l'Europe de L'Est. Et surtout, la production comme la distribution d'Amiga 4000, 1200 et 600 seront rétablies. En parallèle, ESCOM projette :

- d'intégrer les technologies Amiga et PC pour mettre au point des cartes PC copiant les capacités vidéo et audio de l'Amiga,
- de fabriquer des machines Commodore compatibles PC,
- de développer un tuner (TV interactive) basé sur la technologie Amiga,
- de lancer une machine basée sur le processeur Motorola 68060, puis en 1996 des PowerPC Amiga (on devrait en savoir davantage à la rentrée),
- de distribuer des Amiga en Chine *via* la Tianjin Family-Used Multimédia Company (fabriquant leader de machines 16 bits, avec plus d'un million d'unités vendues en 1994, à la tête d'un des plus importants réseaux de distribution chinois) avec laquelle ils ont signé un accord de fabrication. La création d'autres usines de production est encore en discussion, mais ces dernières devraient vraisemblablement se trouver en Europe selon Gérard Lindhout, le directeur commercial d'ESCOM en Europe de l'Ouest.

Commodore

ESCOM
L'EXIGENCE EUROPÉENNE

INTERNET AU CHAPITRE

À l'E3, deux jeux brillaient particulièrement par leur absence : Quake *d'ID Software et* Ultima IX *d'Origin. Sur ce dernier courent de nombreuses rumeurs dont nous nous faisons ici l'écho des plus fondées, à défaut de pouvoir vous proposer quelque chose de plus solide. Après le succès mitigé d'*Ultima VIII*, Richard Garriott et son équipe durent s'interroger sur les erreurs commises. L'une d'elles fut de casser le rythme de la saga (qui gagnait en complexité au fil des épisodes), Pagan offrant au joueur un monde plus limité et une interface différente. Ce fut trop pour les fans qui, désappointés, boudèrent ce huitième épisode.* Ultima IX *devrait renouer avec l'esprit des* IV *et* V *tout en gagnant à nouveau en richesse. La partie action, trop développée au goût des fans dans le* VIII*, devrait être étouffée au profit d'un scénario plus dense, destiné à conclure en beauté « la trilogie des trilogies ». La rumeur veut que, cette fois-ci, vous affrontiez directement le Gardien (dans son propre monde ?). Ce qui est certain en revanche, c'est qu'un nouveau moteur a été conçu pour* U IX*, que les graphismes seront en 3D isométrique, au choix en VGA ou SVGA et le déplacement avec ou sans scrolling. Une chose est indéniable,* Ultima IX Ascension *est conçu pour satisfaire autant les nouveaux joueurs que les vieux adeptes. Sortie prévue pour Noël 1995.*



US Navy Fighters enfin papa

Qu'est-ce qui est petit (mais alors tout petit) et fait des bonds en moulinant des bras pour manifester sa joie sans retenue ? Fred à l'annonce de la sortie, en août, de Marine Fighters, un add-on consacré à sa moitié ludique : US Navy Fighters. Ce data CD ne se contente pas seulement de 35 nouvelles missions, mais apporte aussi de nouveaux appareils et armes (dont une répond au doux nom de Snakeye Bomb).

DES CLAQUES EN PERSPECTIVE...



Disponible sur le CD de ce numéro, Terminal Velocity est le dernier shareware d'Apogee Softwareb (le dernier en date, pas de panique). Développé par Terminal Reality, ce jeu d'action en 3D texturée s'inspire de l'univers Star Wars (pour le design des vaisseaux et celui de la troisième planète accusant une ressemblance plus que frappante avec l'Étoile De La Mort) et de Total Eclipse (shoot'em up 3D Crystals Dynamics sorti sur 3DO), un tel produit vous donne un aperçu de ce qu'aurait pu être un X-Wing au sol ! La version shareware propose trois planètes (arctique, forêt, Lucas) composées chacune de trois niveaux. Les graphismes sont impressionnants avec un relief accentué contraignant le joueur à une manipulation experte de son appareil, et surtout du clavier si vous ne possédez pas de joystick. Il est possible d'accélérer, de décélérer, d'utiliser des boosters, de tirer, de changer d'armes, de franchir la couche nuageuse pour affronter sans obstacle des vaisseaux trop accrocheurs, de pénétrer dans des tunnels souterrains, d'afficher une carte en surimpression, etc. La version finale, prévue pour le début de l'été (vous pouvez encore annuler vos vacances), proposera six planètes supplémentaires, soit neuf en tout et 18 niveaux, un mode SVGA sur Pentium, un son amélioré (44 khz), un total de sept armes, la possibilité de jouer jusqu'à huit en réseau (l'on peut déjà jouer par serial link, modem & réseau avec la version shareware), etc. Une version CD est annoncée avec 70 Mo de scènes cinématiques, une planète cachée et des graphismes encore plus fins ! La réalisation de ce shareware risque de donner des sueurs froides à plus d'un éditeur avec une fluidité surprenante sur un 486DX2-66 (486DX-40 avec 4 Mo de Ram minimum) ! Comme quoi il existe encore des programmeurs talentueux sur PC... ●





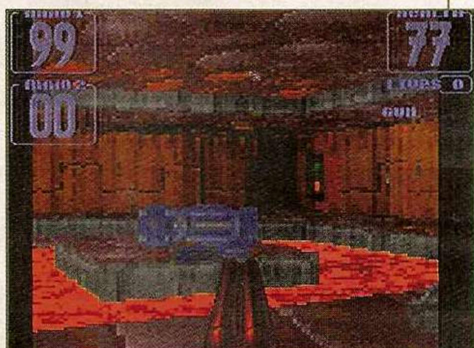


RECHERCHE TALENTS DÉSESPÉRÉMENT

Vous avez un PC ? Vous aimez les jeux vidéo ? Vous passez vos journées à créer des animations et des images de synthèse ? Alors mettez à profit vos talents et travaillez avec des professionnels. Shen Technologies recherche de jeunes talents pour participer au développement de produits sur les nouvelles plates-formes comme la Jaguar, la PlayStation, la Saturn... Contactez-les vite au 42 09 82 19 (répondeur). Possibilité d'évolution sérieuse et rapide à court terme. ●

DOOM AMIGA, LE VRAI !

Team 17 se voit donner la réplique par une équipe de jeunes démomakers parisiens : Bomb Software, qui, avec Fears, s'offre le luxe de concurrencer Alien Breed 3D ! Ce jeu A1200 en 3D texturée ne cache pas ses liens de parenté avec un certain Doom en proposant des armes similaires (Gatling, fusil à pompe, etc.), des monstres familiers (beholder, alien verdâtre, etc.), d'innombrables mécanismes et des textures proches de l'original. La taille de la fenêtre d'écran est supérieure à celle d'Alien Breed 3D et le jeu s'avère très jouable malgré l'animation saccadée (logique). Cette démo jouable nous ayant été envoyée par un anonyme, nous invitons Bomb Software à nous contacter (demandez Thierry) pour plus d'informations. ●





Revue de presse

● Richard Garriott (concepteur de la saga Ultima) : « La plus grande faiblesse du PC est le DOS. C'est une application 8086 qui fait que les ordinateurs 386, 486, et même Pentium sont plus lents qu'ils ne devraient l'être. La véritable solution pour améliorer le hardware consiste à remplacer le DOS. Windows 95 devrait faire la différence ». Extrait d'une interview réalisée par CD-Rom Today.

● Peter Molyneux (tête pensante de Bullfrog) répond à la question suivante : Êtes-vous triste de voir la Super Nintendo et la Megadrive sur la pente descendante ? « Bonne nouvelle. Ces horribles consoles sont enfin passées par la fenêtre. On peut à présent les utiliser comme bloque-portes, ce à quoi elles auraient dû servir depuis le début (...) » Extrait d'une interview réalisée par Next Generation (juin 95).

● Le magazine PC Gamer a récemment proposé à ses lecteurs un Top 50 des meilleurs jeux de tous les temps, dont voici quelques échantillons : Pacific Strike (US Navy Fighters non cité), Star Control II, Nascar Racing, Alone 2 (Ecstatica non cité), Bloodnet (Gabriel Knight non cité), Dawn Patrol (Red Baron non cité), 1942 : The Pacific Air War (Aces Of The Pacific non cité), Overlord... Deux solutions : ils avaient bu ce jour-là ou ils ont dû combler les blancs de leur manque de connaissance évident du jeu vidéo. ●

3DS AU CREUX DE LA VAGUE

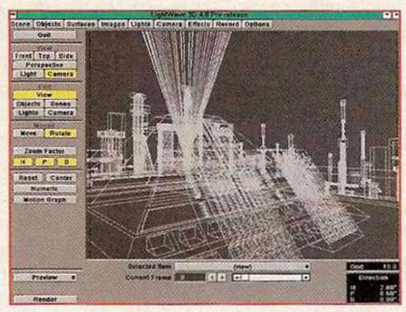


APPEL À CANDIDATURES

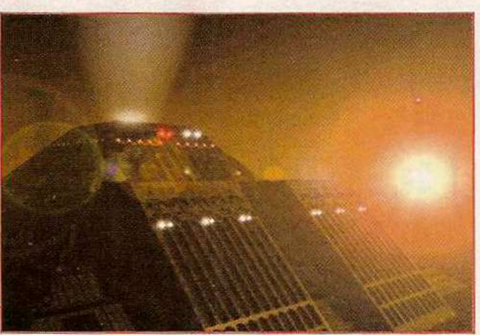
Shen Technologies recherche des graphistes 3D Studio pour le développement de nouveaux produits sur Jaguar, PSX, Saturn, Ultra 64, PC, ZX81, Oric 1 et Amstrad (non, pour les trois dernières bécanes, je plaisante). Vous touchez votre bille dans l'image de synthèse ? Téléphonez vite au 42 09 82 19 (appel non gratuit). ●

Comme vous le savez bien, on utilise de plus en plus l'image de synthèse dans les jeux vidéo. Or, jusqu'à présent, 3D Studio régnait en despote. C'était sans compter sur la venue d'un challenger de poids, Lightwave. Le programme est en fait la conversion d'un produit sorti en 1990 sur Amiga 4000. Devant le succès remporté par leur soft, les gens de Newtek ont décidé de le convertir sur la plupart des plates-formes (Silicon Graphics, PC et peut-être PowerMac). Mais de belles images valent mieux qu'un long discours. Sachez donc que c'est grâce à Lightwave 3D qu'ont été réalisés les effets spéciaux de Star Trek Next Generation, Robocop (la série), Seaquest (une production Spielberg) et Babylon 5 que vous pouvez voir en ce moment sur Canal Plus.

Le monde des jeux vidéo n'a pas été épargné par cette vague. Westwood (créateurs entre autre de Kyrandia, Lands Of Lore et le nouveau Command and Conquer) l'utilise déjà et de nombreux autres éditeurs se sont montrés très intéressés comme Cryo (qui compte parmi ses graphistes les meilleurs spécialistes de 3D Studio en France). Après l'avoir utilisé quelques heures, je peux vous garantir que cet engouement n'est absolument pas fortuit. La qualité du rendu est supérieure à celle de 3D Studio, la rapidité de calcul est excellente et le prix (environ 8 000F) reste raisonnable en comparaison de celui de 3D Studio. Des options assez incroyables de morphing de texture et même la cinématique



inverse ont été implémentées. Toutefois, il est à préciser, si vous vous intéressez au domaine, que Lightwave ne s'adresse pas aux néophytes. Sa prise en main délicate et la configuration qu'il requiert (Pentium 100 avec 32 Mo pour être à l'aise) le destine avant tout aux professionnels de l'image. À mon avis, les gens d'Autodesk ont du souci à se faire. ●



JOUEZ SUR DU VELOURS

Une matière à la texture douce et très agréable au toucher, un design esthétique et ergonomique (pour droitier comme pour gaucher), une bonne solidité, aucun problème de latéralité mais une certaine rigidité propre aux joysticks ventousés purs et durs (en comparaison avec Thrustmasters and Co), pour 190 FF TTC... Vous pouvez sans problème associer le Firestorm-Gamestick (Primax) à vos plus violentes frénésies ludiques. Un bon rapport qualité/prix. ●



TOUT EN CHIFFRES

● 66 % des logiciels utilisés en France en 1993 étaient piratés, en 1994, ce pourcentage n'est plus que de 57 %. Plus d'un logiciel sur deux est par conséquent piraté en France. Les pertes financières liées à cette situation sont estimées à 3,9 milliards de francs pour tous les pays européens.

● Sur le banc des accusés promotion 94 nous trouvons l'ex-Union Soviétique avec un taux de piratage maximum de 97 % à égalité avec la Turquie. Puis les pays de l'Est avec une fourchette de 95 % à 83 %. La France se place au 16ème rang avec 57 %, l'Allemagne au 19ème avec 50 % et l'Angleterre au 22ème avec 46 %. Tandis qu'auréolée de ses 35 %, la Suisse fait figure d'angelot avec le taux de piratage minimum.

Chiffres BSA (Business Software Alliance)

● Le nouveau Minitel à carte à puce a été placé à plus de 100 000 unités en six mois.

● Acer, 7ème constructeur micro mondial a vu sa croissance augmenter de 67 % au premier trimestre 95. ●

L'héritier du Zany Golf

Beaucoup de sharewares puisent dans les archives du jeu vidéo pour exhumer de vieux hits, comme Zany Golf par exemple, dont Fuzzy's World Of Miniature Space Golf de Pixel Painters s'inspire. Graphiquement moins joli que son ancêtre, Fuzzy mise avant tout sur sa simplicité qui le rend accessible aux jeunes enfants (le jeu est en français) et sur son option Tournoi de deux à quatre joueurs. Jouable en mode Entraînement, six, neuf ou dix-huit trous, ce mini-golf est bourré de petites animations sympathiques. Son plus gros défaut est sa faible durée de vie, puisque la version commerciale ne proposera en tout et pour tout que dix-huit trous (certains en plusieurs étapes heureusement) scindés en plusieurs parcours de style différent. Un p'tit shareware sympa. ●




...LA 4EME GUERRE MONDIALE

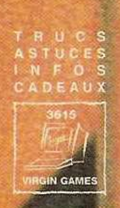

N'AURA PAS LIEU...


COMMAND & CONQUER
Westwood








TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX
3615
VIRGIN GAMES


Virgin
INTERACTIVE
entertainment

RÉSULTAT DU CONCOURS PENTIUM

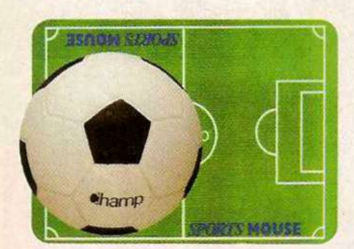
Oui, d'accord, nous avons buggé sévère : à la question « Combien de transistors un P6 contient-il ? », la bonne réponse (5,5 millions) ne figure pas dans les choix possibles (16 millions correspondant au nombre de transistors du cache). Pour ne pénaliser personne, la question a donc été annulée. Finalement l'heureux gagnant est… (roulements de tambour) : **JUST Florian (Orléans).** Il gagne donc, comme prévu, un 386 DX, non je plaisante, un Pentium 90. Heureux veinard ! D'ici la fin de l'été, tu vas recevoir un gros paquet, tout beau tout neuf !

URGENT !

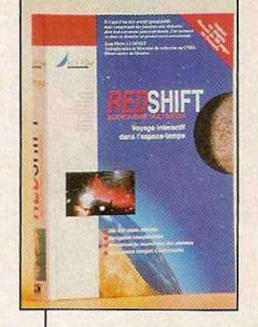
In Visio, une société de conception dans le domaine du multimédia recherche des développeurs (Macromind Director et C++ pour PC et Mac) et des infographistes (3D Studio). Les postes sont à pourvoir à Lyon. Vous êtes intéressé ? Faites parvenir un CV et une démo à : Nicolas Boutherin 5, rue Montaigne 74000 Annecy.

US, GO HOME !

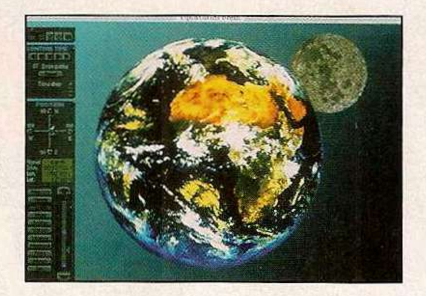
Champ, une société new-yorkaise ne va pas tarder à inonder le marché français de ses joysticks, pads et souris. C'est assez difficile à croire mais il s'agit bien, sur la photo, d'un tapis et d'une souris « spécial football ». Ils vendent, ça ?



REDSHIFT, FRONTIÈRE DE L'INFINI…



Très honnêtement les étoiles, planètes, pulsars et autres points lumineux dans l'espace, cela m'a toujours fait profondément c… Cela dit, si certains d'entre vous sont intéressés par les petites trucs qu'il y a dans le ciel (au lieu de regarder, comme moi, vos pompes en marchant dans la rue), Alsyd vient d'éditer LE soft d'astronomie sous Windows, Mac et Power Mac : une base de données avec 40 000 galaxies et 250 000 étoiles répertoriées mais aussi plein de fonctions qui en feront le complément idéal de votre lunette astronomique (Redshift a même convaincu J. P. Luminet, astrophysicien au CNRS). Personnellement, je me suis contenté de naviguer à travers les 1 000 images et 29 séquences vidéos (16,7 millions de couleurs) que compte ce soft, et c'était beau.



JOUEZ AU MILLE BORNES !

La FNAC de la Défense, à Paris, vient d'étendre sa surface commerciale de 2 600 à 4 000 m² pour créer un espace hyper-multimédiatique, avec des bornes informatiques partout : micro, photo, audio, vidéo, librairo… agitez le tout (depuis 1954) et servez show !

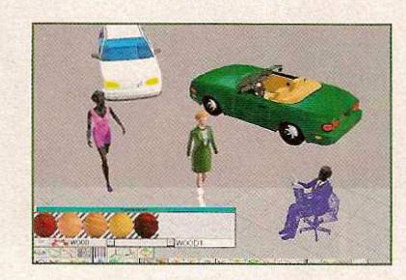
DIX ANS D'ÂGE POST MORTEM



La société Fantôme Animation, responsable de la série de dessins animés en images de synthèse Insektors récompensée d'un International Emmy Award en novembre 94 (le plus prestigieux de ses 18 prix internationaux) et sélectionnée pour le Top Ten du Festival International de la TV à Cologne se déroulant en juin 95, fête ses dix ans à Annecy. Fantôme annonce aussi « Tous sur orbite ! » une nouvelle série de 260 épisodes d'une durée de deux minutes sur la Terre et l'Espace (diffusion sur France 3 et La Cinquième).

TRUECLIPS… BADDEAL

Pour les heureux possesseurs de TrueSpace, Caligari édite TrueClips, un CD-Rom contenant 400 objets et 200 textures. L'ensemble est assez moyen : les vraies textures sont rares (beaucoup de BMP) et les objets pas vraiment exceptionnels - en dehors bien sûr de ceux réalisés par View Point. Pour ceux qui aiment thésauriser comme des fous.



Ultima XII !

Un nouveau magasin Ultima vient d'ouvrir ses portes à Loches (37) avec une profusion de jeux vidéo (PC et consoles) à des prix très intéressants, du matériel (PC, cartes sons, vidéos…) et surtout des tonnes d'accessoires pour micro, consoles… Ce sont des potes qui vous accueilleront, ils sont sympas (avec les mecs) et attirants (pour les filles), mais méfiez-vous… ils connaissent bien le monde de la micro-ludique (évitez d'annoncer fièrement vos scores à tel ou tel jeu si vous voulez éviter le ridicule). Ouvert tous les jours sauf le week-end (on reconnaît les glandeurs !), l'adresse de ce haut lieu du jeu : Ultima, 5 rue St Antoine, 37600 Loches (tél. : 47 59 28 20).



Suite et fin ?



Ceux qui possèdent déjà la version shareware et les centaines de niveaux qui ont été diffusés depuis, seront déçus : Ultimate Doom ne propose en effet aux joueurs qu'un seul épisode supplémentaire (donc neuf niveaux) par rapport à la précédente version, plus la version shareware d'Heretic. C'est peu. Vous pouvez quand même vous laisser tenter si Doom II rame terriblement sur votre PC (Ultimate Doom fonctionne correctement sur un 386DX), ou pire, si vous ne connaissez pas ce grand classique des jeux d'action en 3D subjective. Pour les nouveaux venus, UDoom est alors un indispensable. Cela dit, gaffe ! En devenant « Ultimate », Doom troque son statut de shareware pour celui de cherware.


Si vous possédez la version américaine, il vous est possible d'acquérir la version française de Myst en nous renvoyant votre CD accompagné d'un chèque de 105 Frs
"Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouflants... Le plus beau jeu du monde !"
Joystick
MYST
"Des images magnifiques, un scénario de rêve, des heures d'émerveillement"
Génération 4
"Et le jeu devint un art... Myst est sans nul doute le plus beau jeu d'aventure du monde. Le plus captivant. Le plus intelligent aussi. On manque de qualificatifs pour décrire ce CD d'exception !"
Compatibles PC Magazine
Un grand classique enfin en Version Française Intégrale
"Que la beauté vous guide !"
PC Loisirs
Perdez-vous dans le monde de Myst.
Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.
Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.
CYAN
Brøderbund®
Ubi Soft
Distribué par UBI SOFT, 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous bois Cedex - Tel : (1) 48 18 50 00. Myst est une marque déposée de Cyan, Inc. Tous droits réservés. © Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. and Cyan, Inc.

LA RUBRIQUE DU CONSOLEUX REFOULÉ



NINTENDO CONTRE-ATTAQUE



« Après dix-neuf mois d'intense développement nous avons atteint nos deux principaux objectifs pour l'Ultra 64 : développer une puce capable d'offrir les meilleurs jeux vidéo, et faire en sorte que le prix du hardware soit inférieur à 250 dollars (1 250 francs) au détail. » Ce sont les mots d'Howard Lincoln, le président de Nintendo America. Connu pour « faire cuicui dans la pampa » dès qu'il s'agit de contrecarrer la concurrence (en annonçant le développement d'un lecteur CD pour la Super Nintendo, avant la sortie du Mega CD de Sega par exemple), le géant japonais semble avoir rangé au vestiaire son chapeau magique pour passer à l'acte. L'Ultra 64 a en effet été révélée à l'E3, tout comme sa date de lancement officiel en France : avril 1996. Première console à être équipée d'un véritable processeur 64 bits, les heureux développeurs membres de la Dream Team Nintendo (dont LucasArts, Sierra, DMA Design et Virgin font partie) en possession du kit de développement, sont visiblement sous le charme. Les cartouches de l'Ultra 64 ne pourraient contenir que 100 Mb soit 12,5 Mo ! La machine devra donc tout afficher en temps réel contrairement au CD-Rom par exemple, qui doit lire les données contenues sur le support de 650 Mo pour afficher les graphismes, etc. Il va sans dire que l'aide de Silicon Graphics a été précieuse à Nintendo pour réussir un tel pari. En attendant la bête, Nintendo compte sur sa console 16 bits et ses deux titres phares de fin d'année : Killer Instinct et Donkey Kong Country 2, pour protéger son marché des prédateurs 32 bits : Sony et Sega… Le moins qu'on puisse faire est de leur souhaiter bonne chance.

UNE CONSOLE QUI EN A…

Vous connaissez l'histoire de la grenouille qui voulait se faire plus grosse que le bœuf ? Et celle de la Super Nintendo qui voulait se faire l'égale du PC ? La petite console 16 bits est en effet en passe de s'approprier Doom et Comanche (on ne rigole pas au fond), deux titres à avoir fait la fierté des possesseurs de PC. Le pire, c'est qu'elle ne s'en tire pas mal, et même pas mal du tout en ce qui concerne Doom. Bien que plus pixellisé, moins détaillé et souffrant d'une animation saccadée, le jeu est toujours en 3D texturée et ne perd rien de son impact. Comanche ne s'en sort pas à si bon compte avec des pixels taillés à la serpe qui rendent le jeu passablement confus, mais propose une option deux joueurs par link (grande première sur SNIN) ou en écran splitté.

UN DRÔLE D'OISEAU

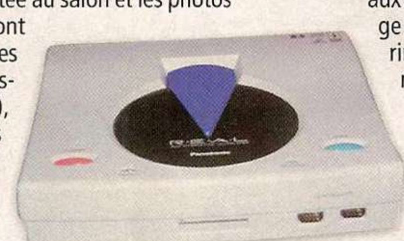


Ceux qui croyaient que les navires micros et nouvelles consoles allaient s'éperonner pour que l'un ou l'autre coule, se sont fourré le doigt dans l'œil. Leurs équipages respectifs ont préféré l'abordage au sabordage et on ne compte plus les passerelles reliant les deux navires. Ainsi Psygnosis dont l'âme appartient désormais à Sony, n'a pas changé de bannière comme on aurait pu le supposer. Presque tous les jeux en cours de développement sur PlayStation sont aussi prévus sur CD-Rom PC. D'ici la fin de l'année, nous aurons ainsi le plaisir de retrouver l'équipe de Reflections (auteurs de hits Amiga comme Shadow Of The Beast et Brian The Lion) avec Destruction Derby. Jouable en mode multijoueurs (l'un des premiers sur PlayStation), cette simulation de stock-car sera le Daytona USA de la console Sony et le successeur de Nascar Racing sur PC. Souvent aPOTcalyptique (arf, arf), les courses sont l'occasion d'admirer de superbes crashs en série avec panaches de fumée et pluies de débris à l'appui. Autre jeu autre genre, Krazy Ivan est un Earthsiege en 3D texturée jouable à deux où vous dirigez un Mechwarrior en vue subjective au beau milieu de la Sibérie… Chacun fait ce qu'il veut de son temps libre après tout. G Police, Parasite, Sentinent et Wipe Out (voir Reportage E3 pour ce dernier) sont quatre autres titres prévus pour fin 95 (du moins on l'espère) que nous traiterons plus en détail dans une prochaine rubrique News Console.

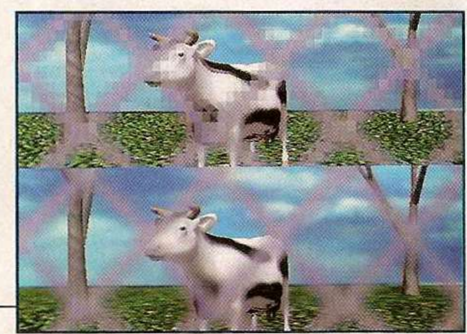


3DO SORT (DE) LA M2

En terre 32 bits, la 3DO fait aujourd'hui figure de pionnier vieillissant auquel Sony et Sega auraient volé la vedette, faute de succès. Aujourd'hui la firme de Trip Hawkins revient à la charge et revendique sa légitimité en dévoilant la M2 à l'E3, qui se présentera à la fois sous forme d'extension pour la 3DO et sous forme de console 64 bits à part entière. Si la vidéo présentée au salon et les photos illustrant cette news sont comme d'habitude issues de Silicon Graphics (esbroufe promotionnelle), la M2 n'en sera pas moins un monstre de technologie. Tout a été conçu pour séduire les développeurs, avec une dizaine de processeurs dédiés aux graphismes, aux sons et à la connectique. Ombrage Gouraud, texture mappée, filtering (pour lisser les textures), mip mapping (pour atténuer l'effet de pixellisation sur les objets en premier plan : cf. les vaches), Z-buffering (gestion des collisions d'objets 3D), correction de perspective, effet de transparence... La M2 sait tout faire ! Équipé d'un microprocesseur IBM PowerPC 602 (capable de générer plus d'un million de polygones/s) et d'une carte de décompression vidéo MPEG-1 (qualité VHS paraît-il), 3DO tient enfin son atout maître, annoncé non pas comme un concurrent potentiel des nouvelles consoles mais de l'arcade !







SHINY S'ÉCLIPSE CHEZ INTERPLAY

L'équipe de développement dirigée par Dave Perry (chef de projet d'Aladdin chez Virgin) vient d'être rachetée par Interplay ; Earthworm Jim 2 sera par conséquent leur dernier produit 16 bits mais aussi leur dernier contrat pour PlayMates. La bonne nouvelle, c'est que leurs prochains titres 32 bits (dont le secret est soigneusement gardé) seront adaptés sur CD-Rom PC par les soins d'Interplay !



DES RAYMAN CHEZ UBI

Prévu pour la fin de l'année sur PlayStation, Saturn, Jaguar et CD-Rom PC, ce jeu de plate-forme est un régal pour les yeux. On est très loin des Lion King, Mario & Compagnie, avec leurs sprites hauts comme trois pixels et leurs décors 16 couleurs : Rayman propose des graphismes très colorés, des boss énormes et des personnages superbement animés. Développé en natif sur PC par les studios de développement Ubi Soft depuis une dizaine de mois, la version CD-Rom PC sera néanmoins la dernière à sortir. Espérons qu'elle ne perdra rien des incroyables fluidité, maniabilité et jouabilité des versions nouvelles consoles, qui font de Rayman un véritable dessin animé interactif.






ENFIN SUR PC CD-ROM
The Bitmap Brothers
THE CHAOS ENGINE
QUAND LE CHAOS
EST EN ACTION
RIEN
NE PEUT L'ARRETER
LA SUPER COMPIL'
AVEC 5 FOIS PLUS
DE CHANCES DE FINIR
EN ENFER!
THE BITMAP BROTHERS COMPILATION
CADAVER
GODS
MAGIC POCKETS
SPEEDBALL 2
XENON 2
The BITMAP BROTHERS
pc cd rom
Disponibles
sur PC CD-ROM
The BITMAP BROTHERS
WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
Au bout des doigts, l'Imaginaire

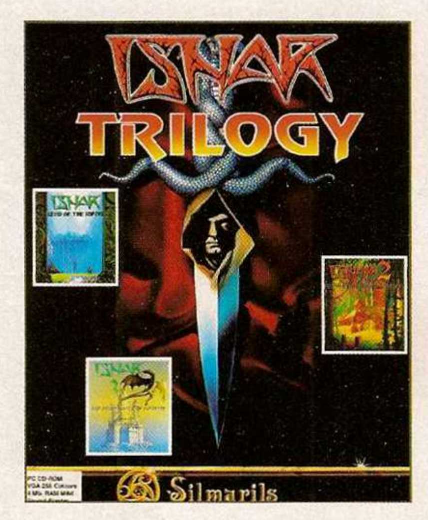
UN FLIPPER DE TROP

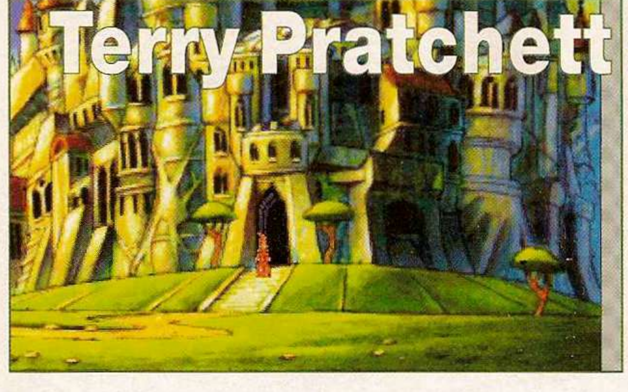


Pinball Mania vient tout juste de sortir sur disquette PC. Il s'agit en fait tout simplement des quatre flipper supplémentaires qui étaient présents sur Pinball Fantasy Deluxe, le dernier-né de la gamme de flippers de 21St Century. Donc rien de bien nouveau, pour un produit tout ce qu'il y a de plus classique !

SOLDES D'ÉTÉ

La gamme dite « Budget » semble de plus en plus en vogue et c'est Sierra qui annonce pour septembre la sortie de « vieux titres », pour moins de 100 francs chacun. Parmi ces derniers, les néophytes auront le plaisir de découvrir des produits comme Outpost, Earth Siege, Gabriel Knight… Pour les passionnés, ce sera l'occasion d'enrichir leur logithèque avec les plus grands hits des années passées. Parmi les autres compilations intéressantes, à noter chez Silmarils, la sortie du CD-Rom Ishar Trilogy, comprenant les trois premiers épisodes de cette saga, avec en bonus le jeu Targhan. Pour moins de 300 francs, ce sont les possesseurs d'Amiga et de PC qui vont pouvoir se frotter les mains. En outre, pour moins de 100 francs, les possesseurs de PC pourront se procurer Special 3D Games, un CD bourré de sharewares, d'utilitaires et de niveaux supplémentaires pour les meilleurs jeux 3D du moment : Terminal Velocity, Descent, Dark Forces, Comanche, X-Wing, Doom 1 & 2…
Quant à Miles High Club, il s'agit d'une compilation coûtant tout de même près de 500 francs, mais qui ravira les fans de simulations avec huit jeux réunis : Wing Commander, Mig-29, F14 Tomcat, Jet Fighter 2, Megafortress, Heroes Of The 357Th, Atac et WC Academy.





UNE OMBRE ÉCLATANTE

La star de l'E3, c'est lui, incontestablement. Découvert sur le stand Scavenger, une société jusque-là inconnue, nous dûmes faire appel à des trésors de psychologie pour empêcher notre Chef de l'Information de commettre l'irréparable. Into The Shadows est un jeu de combat/exploration exceptionnel. Vous dirigez un chevalier en armure chargé d'empêcher le sacrifice de l'enfant lune et pour cela, explorez un château médiéval pour le retrouver. Entièrement en 3D texturée calculée en temps réel, vous pouvez faire tourner une caméra autour de votre personnage modélisé. Les textures sont d'un réalisme saisissant avec des bibliothèques, des fresques, des caves plus vraies que nature, le tout regorgeant de détails. Même les jeux de lumière ont fait l'objet d'une attention minutieuse avec plus ou moins d'ombres selon le nombre de sources lumineuses ! En 320x200 ou 640x480, le jeu est d'une fluidité inégalée sur P60. Et Into The Shadows devrait fonctionner sur un simple 486 ! Pour ce qui est des combats, on nous promet une gestion à la Tekken ou à la Virtua Fighter avec des mouvements qui n'ont rien à envier à ces modèles ! Dès qu'on a plus d'infos, on vous les communique illico-presto (j'vais me faire poète).

Terry Pratchett sur la pomme

Psygnosis suit la tendance actuelle, avec l'adaptation de ses hits PC sur Macintosh. Discworld, le génial jeu d'aventure tiré des romans loufoques de Terry Pratchett est en effet presque fini sur la machine d'Apple. Les adeptes de la Pomme vont enfin pouvoir s'éclater les zygomatiques, avec une version qui semble au minimum aussi bien réalisée que sur PC.

... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèv

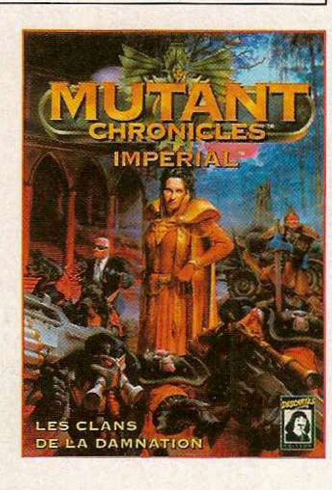
Europe 1 et Las Vegas sont deux scénarios pour FS5 coûtant environ 350 francs ● Stardust, un jeu d'arcade de Bloodhouse, sort pour PC à moins de 250 francs sur disquettes et CD ● The Big Red Adventure, jeu d'aventure de Core Design, sort sur CD 32 ● Imagina 96 se déroulera les 21, 22 et 23 février à Monte-Carlo ● Le prochain CES d'hiver se tiendra à Las Vegas du 5 au 8 janvier • IBM vient de racheter Lotus, histoire de bien montrer que la guerre contre Microsoft ne fait que commencer ● Wolf, le célèbre simulateur de loup de Sanctuary Woods, vient de sortir en version française ● Sonic fait l'objet d'une adaptation par Sega sur CD-Rom PC ● E. A. prépare toute sa gamme E. A. Sports 96 avec NHL Hockey, Fifa Soccer ● Le tournage de Wing Commander 4 est prévu sur neuf semaines, presqu'autant que pour une super production hollywoodienne, avec un jeu annoncé pour Noël 95 !

Les nouveautés « pions et dés » étant rares ce mois-ci, nous n'y avons consacré qu'une seule page. Comme en fait, elles étaient très rares, nous avons décidé de parler d'un ancien jeu que nous avons aimé, aimons, et aimerons encore demain. Cette idée étant de toute façon excellente, nous le ferons désormais tous les mois. Voilà.

LES CLANS DE LA DAMNATION

Il y en a qui n'aiment peut-être pas, mais je trouve que les graphismes de Paul Bonner (la couverture) sont vraiment adaptés pile poil à l'ambiance de Mutant Chronicles (le jeu de rôle). Pour ce qui est du contenu, il s'agit en fait d'une description fouillée de la mégacorporation Imperial : historique, hiérarchie, clans, professions, colonies... S'ajoute à cette mine d'informations un court scénario de trois pages. Doté de nombreux dessins et planches en noir et blanc, bénéficiant d'une mise en page de qualité, ce fascicule séduit. Cela dit, 74 pages pour 150 F, cela reste un peu cher.

Éditeur : Jeux Descartes
Genre : Extension Mutant Chronicles
Environ 150 francs



STAR WARS-ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

Pour ceux qui l'attendait depuis longtemps, l'écran du jeu de rôle Star Wars, inspiré de la célèbre saga, vient de sortir. Il est accompagné d'un livret de 48 pages (six scénarios), de deux fiches qui reprennent les modifications apportées par la seconde édition ainsi que d'une feuille « vaisseau-équipement-véhicule-personnage » (à photocopier en 3 000 exemplaires).

Éditeur : West End Games/Jeux Descartes
Genre : Écran de jeu
Environ 100 francs



BATTLESPACE

Battlespace se présente comme le prolongement spatial de Battletech. Très proche d'Interceptor dans ses modalités de jeu (mouvements, tirs, dégâts subis), il propose aux joueurs quelques nouveautés comme l'abordage de vaisseau, l'existence de contraintes thermiques qui limitent votre sélection parmi les armements disponibles, ou encore le choix entre deux types de formation pour les unités de chasseurs (relâchée, serrée) permettant au joueur de renforcer une stratégie défensive/offensive. Les chapitres Construction navale, Combat aérospatial, Technologie navale... vous permettent de créer vous-même des scénarios de bataille, voire de réaliser une campagne (achat et maintenance de vaisseau, augmentation des performances du pilote). Un seul reproche, même si les grandes catégories de bâtiments (chasseurs, caboteurs, sauteurs, frappeurs, stations) sont plus variées que dans Interceptor, le nombre de vaisseaux différents est plus restreint. Cela dit, globalement, Battlespace est une simulation de combats de très bonne facture qui s'adresse à tous ceux qui connaissent (et apprécient) déjà les wargames et souhaitent s'initier aux combats spatiaux.



Éditeur : Target Games/Jeux Descartes
Genre : Wargame
Nombre de joueurs : 2 à 6
Durée : 2 heures minimum
Environ 250 francs



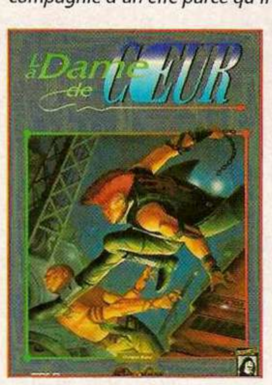
FAMILY BUSINESS

Rien à voir avec le film (gentillet) du même nom. Ce jeu est beaucoup plus proche des « Affranchis » de Scorcese ou du « Parrain » de Coppola. Votre but ? Envoyer tous les gangsters de vos adversaires à la morgue. Chaque joueur reçoit un gang (huit cartes de gangster) et cinq cartes de jeu distribuées au hasard : contrats aux implications variées, protections, actions spéciales (Vendetta, massacre de la St Valentin...). En tout, environ vingt cartes aux effets différents. À son tour de jeu, chaque joueur pioche une carte dans un talon et en abat une. La plupart du temps, il lance un contrat sur le joueur adverse de son choix. Si ce contrat n'est pas paré, la victime place un de ses gangsters sur une « Liste » (petit plateau cartonné). Dès que six gangsters ou plus se retrouvent sur cette liste, la guerre des gangs est lancée. Désormais, au début du tour de chaque joueur, un gangster est exécuté (le premier sur la liste, puis le second...). La guerre s'arrête dès qu'il ne reste aucun gangster sur cette liste. Le gagnant est le dernier à posséder un gangster vivant. Sorti il y a quelques années, ce jeu rapide aux règles simplissimes est, de mon point de vue, le meilleur petit jeu qui ait été édité depuis longtemps. Sans intérêt à deux, il prend toute sa dimension à partir de quatre joueurs. Coups vicelards, angoisses et rebondissements... un must ! Disponible dans toutes les bonnes boutiques de jeux (Jeux Descartes, Games...).

Éditeur : Mayfair
Genre : Jeu de cartes
Nombre de joueurs : 2 à 6
Durée : 15 à 30 minutes
Environ 100 francs

LA DAME DE CŒUR

En fait, cette fameuse Dame de Cœur est une jeune damoiselle qui s'est enfuie d'un pensionnat en compagnie d'un elfe parce qu'il avait une grosse... moto. Les shadowrunners (les joueurs, quoi !) devront la retrouver. Ils découvriront progressivement les véritables raisons de sa fuite. Comme j'aime ménager le suspens, vous n'en saurez pas plus.



Éditeur : FASA/Jeux Descartes
Genre : Scénario Shadowrun
Environ 90 francs

La révolution selon l'E3



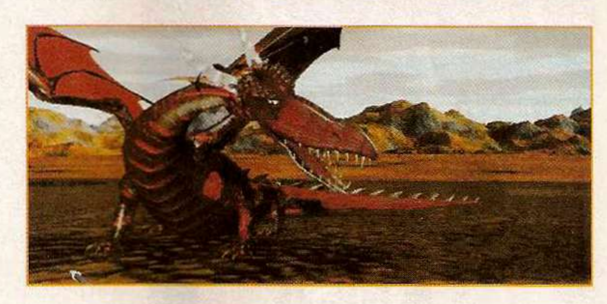
Se déroulant au mois de mai dernier, ce salon de l'informatique ludique multimédia a suscité bon nombre de nouvelles annonces. Parmi les plus importantes, la distribution de certains éditeurs en France a connu un sérieux ravalement, avec du coup une fin d'année en fanfare. Ce sera par exemple Virgin qui distribuera maintenant les produits Legend Entertainment, autrefois distribués par Accolade, avec des jeux comme Shanara, Mission Critical, Magic Of Xanth…

Warner Interactive s'est montré particulièrement agressif, avec l'acquisition de nombreux nouveaux labels (Innscape, Imagination Pilots…) en plus d'Accolade et de Renegade. La bataille que se livraient Warner Interactive et Time Warner vient en outre de se finir brusquement, avec l'annonce soudaine de la fermeture pure et simple de Time Warner Interactive. Les employés de la filiale française se sont ainsi vu remercier du jour au lendemain sans qu'ils ne puissent intervenir… Ils ne font pas dans la dentelle les dirigeants de Warner ! Broderbund sera dorénavant distribué par Ubi Soft, avec une localisation pour la plupart de ses produits, en commençant par Myst, qui ressort cet été en version française !

Parmi les grosses licences, Virgin a obtenu celle de Blade Runner, le mythique film de Ridley Scott. Pour ne pas se tromper, Virgin a fait appel à Westwood Studios pour en faire un jeu de qualité. GT Interactive, qui distribue en Angleterre les produits ID Software, Zombie et Williams, sera dorénavant distribué en France par Virgin. Cela signifie que des jeux comme Mortal Kombat 3, Vampire The Masquerade, Ice & Fire et on espère, le très attendu Quake, sortiront en France d'ici peu ! Sony Imagesoft profitait du salon pour annoncer de très nombreux produits pour CD-Rom PC et Mac. JVC a annoncé son entrée dans le marché du CD-Rom PC ludique avec deux produits d'ici la fin d'année. Deadly Skies sera un simulateur de combats aériens multijoueurs entre F16, Mig29 et F117A. AH3 Thunderstrike : Air Assault est une adaptation d'un jeu Mega CD déjà existant, une simulation d'hélicoptère.



Dans le genre « ils pensent à tout ces Américains », une association de défense des droits de la femme dans le milieu des jeux vidéos vient de se créer. Cette entité ne se contentera pas de défendre les employées (féminines) dans ce milieu essentiellement masculin, mais elle s'occupera aussi de contrôler l'image de marque de la femme dans les jeux vidéo ! Sinon, ce sont des tonnes d'acteurs, de musiciens, de scénaristes, d'écrivains et autres artistes en tous genres qui se sont vu intégrer sur des projets de jeu CD-Rom. Reste à savoir s'il vaut mieux avoir une bonne jouabilité ou des noms tape à l'œil sur les jaquettes des jeux ?



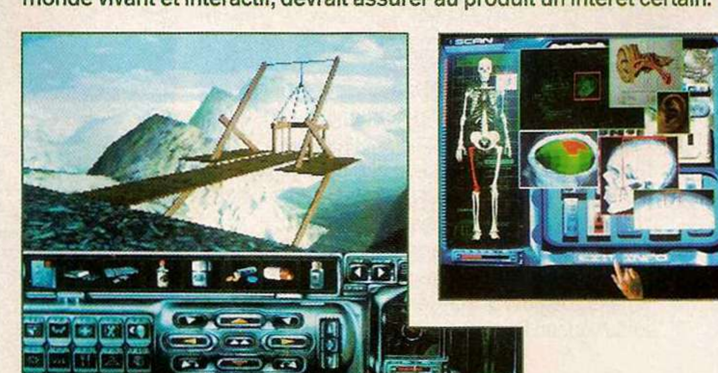
ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN MAGIQUE



Les « screensavers » sont légions, pour la plupart très jolis, pour les autres drôles et originaux ! TSR et US Gold se sont associés pour offrir à tous Riddle Of The Runes, un formidable jeu/économiseur d'écran qui vous permettra de découvrir sept fabuleux mondes tirés de Donjons et Dragons : Forgotten Realms, Ravenloft, Dark Sun, Al-Qadim, Mystara, Planetscape et Dragonlance. Intégrant une véritable chasse au trésor, ce sera pour vous l'occasion de vous distraire en découvrant de merveilleux dessins !

UN DEUX TROIS ! C'EST PARTI

La fin d'année approchant, nous avons pu découvrir la nouvelle production Silmarils : Deus. Reprenant le principe de Robinson Requiem, le jeu bénéficie de toutes les innovations techniques du moment, ainsi que de l'expérience découlant du premier épisode. Il s'agit d'un jeu de rôle/aventure, dans lequel le joueur mène une enquête difficile sur une planète dangereuse. La grosse originalité du produit vient de la simulation de survie intégrée, puisque le joueur doit faire attention à divers facteurs physiques et psychologiques, se vêtir, se nourrir, se soigner… Fonctionnant aussi bien en VGA qu'en SVGA, le jeu a été entièrement réalisé sous 3D Studio : décors objets, ennemis… Pour les animations, un système de « motion capture » assurera un réalisme prenant, qui, couplé à un monde vivant et interactif, devrait assurer au produit un intérêt certain.



WINDOWS 95 À l'E3

La nouvelle mouture de Windows 95 a déjà fait couler beaucoup d'encre et nous attendons comme tout le monde son lancement, prévu pour le 24 août aux USA et le 4 septembre en France. Si les détracteurs de Windows 95 sont nombreux, la plupart des éditeurs de jeux semblent quant à eux plutôt optimistes, certains n'hésitant pas à annoncer des produits fonctionnant uniquement sous Windows 95, pour l'année 96. Il faut dire que pour l'utilisateur, ce nouveau « système d'exploitation » est annoncé comme permettant le « plug & play », gérant tous les problèmes de configuration, de mémoire... qui constituent aujourd'hui le principal problème du PC. Une affaire à suivre.

ED WOOD



ED WOOD
Sur les écrans
Réalisateur : Tim BURTON.
Avec : Johnny Deep, Martin Landau, Sarah Jessica Parker, Patricia Arquette...

Edward Davis Wood Jr (Ed Wood) est considéré comme « le plus mauvais réalisateur de tous les temps ». Réputation qui n'est pas usurpée puisque ses films d'horreur-science fiction, tournés en quelques jours, étaient réalisés en dépit du bon sens : absence de raccords lumière, acteurs plus que mauvais, découpage inexistant, réutilisation d'images semblables dans un même film... Dans Plan 9 From Outer Space par exemple, Wood a remplacé Bela Lugosi, l'interprète des Dracula, mort peu de temps avant le tournage, par un homme qui n'avait en commun avec l'acteur que sa boîte crânienne ! Ce drôle d'homme aimait également se travestir en femme. Il vouait un véritable culte à l'angora et il n'était pas rare de le voir diriger ses films attifé d'un pull rose et d'une perruque blonde... Cet éternel exclu d'Hollywood finira scénariste et écrivain érotique avant de mourir pauvre et alcoolique le 7 décembre 1978 à l'âge de 54 ans.

On peut se demander pourquoi le réalisateur de Batman a décidé de filmer l'histoire d'Ed Wood. *« Ed ne se souciait pas de la médiocrité de ses décors (...). Il restait fidèle à son inspiration personnelle. On ne peut qu'être ému par quelqu'un qui fait ce qu'il aime, et qui arrive à garder son élan, son optimisme en dépit de tous les revers »* rétorque Tim Burton. En effet, il s'est surtout attaché à démontrer l'optimisme, l'énergie et la naïveté d'Ed Wood, qualités que Johnny Deep restitue parfaitement dans son interprétation.

Burton donne une seconde chance à Wood. Tout d'un coup, le réalisateur le plus mauvais de tous les temps n'est plus si mauvais que cela : il est humain et par là-même attachant. Mais l'image en noir et blanc, le superbe travail de Johnny Deep et Martin Landau (meilleur second rôle masculin aux Oscars 95) ne suffisent pas à nous toucher. C'est dommage, car la vie hors du commun de ce personnage vaut tout de même le détour.

A. -K. D.

TÉLEX

Filmographie d'Ed Wood disponible en vidéo

- Glen Or Glenda (1953) et The Violent Years (1956)

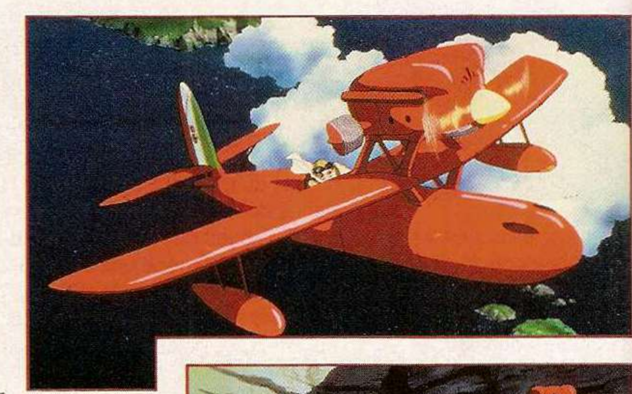
les deux titres sur une même cassette chez Vogue Vidéo

- Jail Bail (1956) et The Sinister Urge (1961)

les deux titres sur une même cassette chez Vogue Vidéo

- Pian 9 From Outer Space (1956) et Night Of The Ghouls (1959) chez Panda Films

PORCO ROSSO



Pendant l'entre-deux guerres, Marco alias Porco Rosso, un aviateur et aventurier solitaire, aide les personnes en difficulté aux commandes d'un superbe hydravion rouge sang. Son problème ? Un jour, son visage s'est métamorphosé en face de cochon. Néanmoins, au cours d'une aventure contre des pirates de l'air, il rencontrera l'amour...

Là aussi, une fois n'est pas coutume, Porco Rosso est un dessin animé, qui plus est japonais. Non, ce n'est pas un manga, c'est un film d'animation superbement dessiné, doté d'un scénario drôle et touchant. Porco Rosso est une réussite parce qu'il est sans prétention. Que ce soit un film d'animation n'apporte ni plus ni moins qu'un film traditionnel. En cela son auteur, Hayao Miyazaki, a frappé très fort. À quand le prochain ?

A. -K. D.

PORCO ROSSO
Sur les écrans
Réalisateur : Hayao Miyazaki
Film d'animation

L'ÂME DES GUERRIERS

Une fois n'est pas coutume, l'Âme Des Guerriers est une œuvre néo-zélandaise. Un film émotionnel et violent qui raconte la dure vie d'une famille dans la banlieue pauvre d'Aukland. Beth, d'origine Maorie, est mariée à Jake, descendant d'esclaves noirs. Ils ont cinq enfants. Au fil des années, Beth s'est habituée aux coups, au machisme et à la violence de Jake... Leurs enfants aussi : l'un rejoint un gang, l'autre tombe dans la délinquance, seul Grace, treize ans, sensible et rêveuse, tient le coup. Un drame obligera Beth à relever la tête et à assurer un avenir à ses enfants. L'Âme Des Guerriers dépeint la vie d'une communauté pauvre et exclue, celle des Maoris. Mais il pourrait tout aussi bien dépeindre celle des Noirs américains avec ses gangs et sa violence ou celle des cités de banlieues françaises. Les rires, les pleurs, les fêtes, les bagarres qui défilent sous nos yeux sont universels. Au-delà de l'histoire de Beth, l'Âme Des Guerriers est un véritable « coup de poing », filmé entre violence et déchirure et magnifiquement joué par des acteurs inconnus. À l'heure où l'on parle tant de La Haine de Kassovitz, pourquoi ne pas aller voir cette histoire de banlieue néo-zélandaise ? Vous ne le regretterez pas. ●

A. -K. D.





L'ÂME DES GUERRIERS
Sortie le 5 juillet
Réalisateur : Lee Tamahori.
Avec : Temuera Morrison, Rena Owen...

TANK GIRL

Imaginez un monde où l'eau serait un bien aussi précieux que les diamants d'aujourd'hui. Tank Girl décrit ce monde hostile. Au milieu des violences qu'il engendre, une femme, Tank Girl, lutte malgré elle contre la Water And Power Company, propriétaire du peu d'eau qui reste sur terre. A sa tête, l'ignoble Kessle s'est juré d'avoir sa peau.



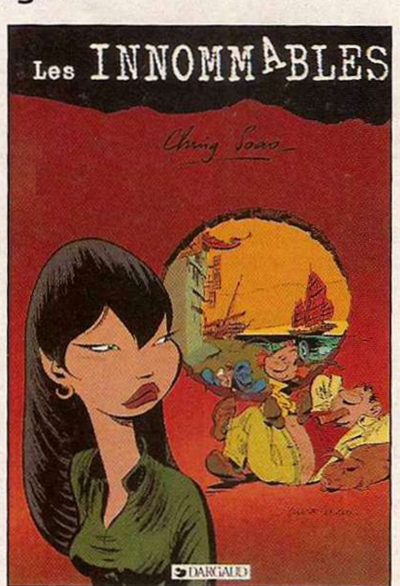


TANK GIRL
Sortie le 12 juillet
Réalisateur : Rachel Talalay.
Avec : Malcolm Mc Dowell, Ice-T, Lori Petty...

Mais, c'est sans compter sur cette allumée de punkette aimant la bière, les cigarettes, le sexe et surtout sa liberté, qu'est la demoiselle Tank Girl...
Le film est tout droit tiré d'une bande dessinée anglaise née en 1988. Si bien que la réalisatrice, Rachel Talalay, a décidé d'inclure dans son film quelques planches de la bande dessinée, un peu à la manière de la série Superman à la télé... on aime, ou on n'aime pas. Entre les mi-hommes mi-kangourous dansant le rap et Tank Girl en short ultra court chevauchant le canon d'un tank, ce film est totalement délirant. Mais délirant est-il synonyme de réussi ? C'est moins sûr. ●

A. -K. D.

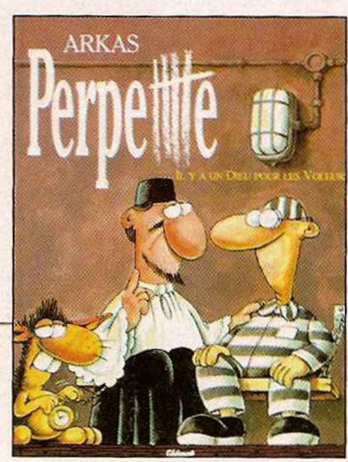
LES INNOMMABLES CHING SOAO
Yann - Conrad/Dargaud



Chin Soao est le quatrième album des Innommables. Les Innommables, ce sont trois allumés perdus quelque part du côté de la Mer de Chine : Tim, un petit rouquin, Tony un grand intellectuel et Mac un p'tit gros sympathique, le chef de la bande. Ces trois-là sont prêts à tout pour faire des cochonneries, spécialement au Lotus Bleu, un bordel de Hong-Kong raffiné (l'album est vendu avec une brochure expliquant les mille et un délices que vous pouvez trouver au Lotus Bleu). Avec Ching Soao, ils sont confrontés à un pirate très particulier… Malgré un encadrement noir des planches, Les Innommables ne perdent rien de leur verve et de leur humour.

PERPETTE IL Y A UN DIEU POUR LES VOLEURS
Arkas/Glénat

Perpette, comme son nom l'indique, est un bonhomme qui croupit en prison… à vie. Son seul plaisir : philosopher avec un rat sur la destinée humaine. Perpette est cynique, drôle, acerbe, ironique et les traits simples en noir et blanc de l'album n'ôtent rien au plaisir de la lecture. Essayez, on y prend goût.

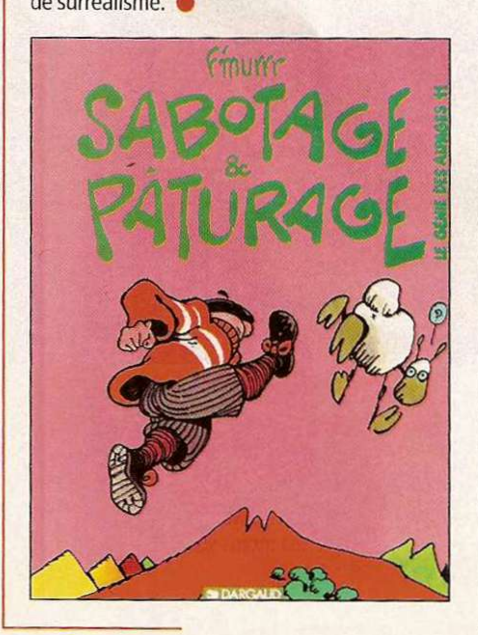


HISPANOLA LE SERUM
Fabrice Meddour/Vents d'Ouest

Hispanola est un album noir. Ici l'espoir n'existe pas. La terre est dévastée par la maladie. Seules quelques personnes réfugiées sur des bateaux construits avant l'épidémie résistent. Sur la terre ferme un homme possède les ultimes gouttes du sérum salvateur. Il doit fuir ses semblables atteints par la maladie. En chemin, il rencontre Jim Hawkins, seule femme rescapée… Hispanola est un album réussi. Cette sordide histoire est parfaitement mise en valeur par des dessins aux couleurs sépia et au trait aéré. Pour un premier album, Fabrice Meddour nous met l'eau à la bouche. Vivement les prochains.

LE GÉNIE DES ALPAGES SABOTAGE & PÂTURAGE
Fmurr/Dargaud

Fmurr est un auteur inclassable. Onze albums du Génie Des Alpages et toujours autant d'absurdité. Entre le voyage d'Hannibal à travers les alpages, un CNRS qui vient collecter les traditions orales, ou un caddie de supermarché qui fait « frouta-frouta » au lieu de « fi-fi-fi » parce que la brebis a mal craché dessus, Sabotage & Pâturage est un petit bijou de surréalisme.

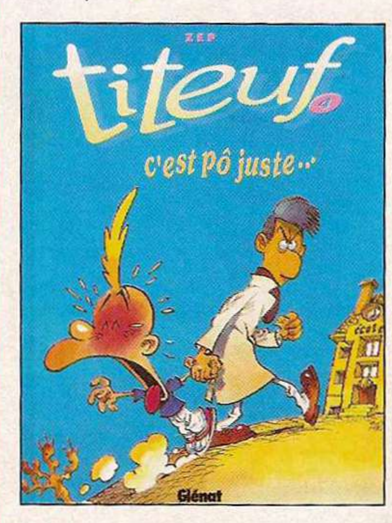


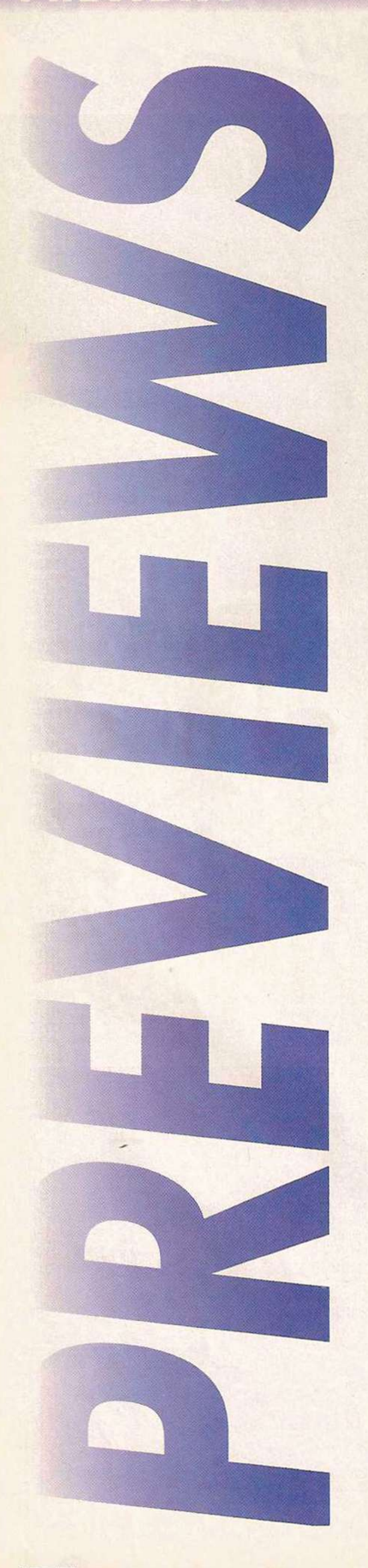
À noter

- *STREET FIGHTER II : le numéro 3 vient de sortir. Entre le bande dessinée et le jeu, préférez le jeu ! (Glénat)*
- *PEPITO : Pepito, le petit pirate est un héros vieux de presque 50 ans mais il n'a pas pris une ride ! (dans la collection chefs d'œuvre de la BD de Vents d'Ouest)*
- *LES EXTRAS DE MÉZIÈRES : Mézières, l'auteur des fameux Valérian (avec Christin) vient de sortir un superbe album de planches inédites toutes plus belles les unes que les autres. (Dargaud)*
- *ZIG et PUCE : Glénat a eu la très bonne idée de rééditer une série d'albums d'une des toutes premières bandes dessinées (1930). À découvrir.*

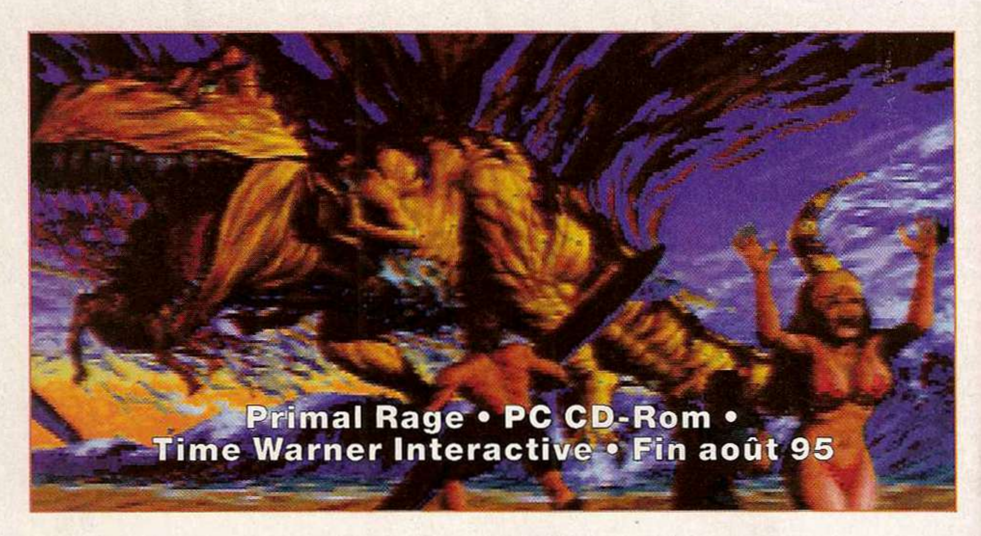
TITEUF C'EST PÔ JUSTE
Zep/Glénat

Cela fait quatre albums que Titeuf nous fait rire avec ses aventures. Ce gamin va à l'école, écrit mal et a des copains avec qui il commet les 400 coups. Bref, il découvre le monde. Un monde drôle où Titeuf se demande par exemple « si les hochets sortent aussi par le derrière des femmes ». Titeuf est parfois drôle, parfois touchant et reste toujours frais grâce à son graphisme simple.





PRIMAL RAGE



Guerre et pets

La logithèque PC s'émancipe tout doucement vers des genres jusque-là ignorés. Les jeux de combat par exemple, qui depuis quelques mois s'accumulent : Mortal Kombat II, Warriors, Super Street Fighter et maintenant Primal Rage. Il ne manquerait plus qu'ils nous adaptent un jeu de combat avec des dinosaures...



La vitesse à laquelle prolifère la Primal Rage Mania fait presque peur. Imaginez que d'ici le 25 août, ce jeu d'arcade aura été converti sur Megadrive, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy, Amiga, CD-Rom PC, puis à partir du 14 novembre sur Saturn, 32X CD, PlayStation, 3DO, Jaguar CD et CD-Rom Mac ! Ouf... Time Warner Interactive ne fait pas dans la demi-mesure, tenez-le vous pour dit. La version CD-Rom PC sera en tout point identique au « coin op » avec sept dinosaures et autant de décors, sans omettre la multitude de coups secrets et de délires cachés qui firent le succès de Primal Rage en arcade. L'adaptation sur PC a été réalisée en moins d'un an par Teeny Weeny Games, société de quarante personnes existant depuis 1990, qui débuta en développant des jeux pour consoles portables (Game Gear, Game Boy) avant de passer à la micro avec des produits comme Mortal Kombat PC ou récemment Discworld. Le résultat est aussi convaincant sur le papier qu'à l'écran. Comme d'habitude, on réservera notre jugement pour le test en ce qui concerne la jouabilité et l'intérêt global, mais graphiquement, Primal Rage concurrence allégrement









les derniers jeux de combat en date sur CD-Rom PC : Warriors et Super Street Fighter. Devant l'impossibilité de filmer un dinosaure ou de placer des capteurs sur un spécimen encore vivant (ces derniers, très timides, se contentant de quelques apparitions au cinéma), Dennis Harper et son équipe durent faire appel à des techniques d'animation très élaborées, puisqu'empruntées au 7ème art. Dan Platt et Jason Leong créèrent pour chaque dinosaure un squelette de métal articulé, qu'ils enfermèrent dans un moule de plâtre. Du latex fut ensuite injecté dans ce moule, avant d'être placé dans un four spécial pour enfanter une maquette flexible. Celle-ci passa ensuite entre les mains expertes d'un « peintre/coloriste » pour acquérir sa personnalité définitive. Les mini-dinosaures créés, ils ne manquaient plus qu'à leur donner vie en les animant image par image. Et l'image de synthèse fait une nouvelle fois illusion. Que ce soit Blizzard, le singe bleu ou Sauron, le T-Rex, tous semblent vivre à l'écran avant même que vous n'en preniez le contrôle pour réveiller leurs instincts primaires.

Quand arcade rime avec original

Primal Rage est un condensé de la plupart des jeux de combat existants, avec des coups spéciaux, des enchaînements (combos), mais aussi des fatalités à la Mortal Kombat. En fin de combat, vous avez quelques secondes pour achever votre adversaire dans un déluge de tripes et de sang. Âmes sensibles s'abstenir. L'humour n'a pas été oublié avec le singe Chaos qui accuse de fâcheuses tendances pétomaniaques et ne peut s'empêcher de vomir sur ses adversaires. Il est aussi possible de bouffer des humains en cours de combat (ceux commettant l'imprudence de traverser l'écran) pour remonter votre barre d'énergie, de jouer au volley avec des substituts humanoïdes, ou encore de faire une petite partie de bowling avec Armadon... Ces séquences cachées n'interviennent que dans des circonstances bien particulières que vous devrez découvrir par vous-même. Primal Rage innove en proposant un mode un joueur motivant, puisque vous ne gagnez pas après avoir tué tous vos adversaires. Une fois vaincus, ils ressuscitent, sous la forme de fantômes s'ils ont été achevés par une fatalité ou en pleine forme dans le cas contraire, pour un combat décisif en un round. En mode deux joueurs, vous devrez conquérir tous les territoires de la « Taire ». Les concepteurs ont aussi tenu à rendre accessible leur jeu au commun des mortels et pas seulement aux « freaks » de l'arcade. Contrairement à la concurrence, la borne Primal Rage ne propose que quatre boutons et non six ; l'exécution des coups a ainsi été simplifiée sans que le nombre de mouvements exécutables n'en soit diminué. Testé dans les moindres détails, ce jeu de combat connut un énorme succès dans les salles d'arcade en Europe et aux États-Unis (mais pas au Japon. Les japonais ayant sans doute trouvé inadmissible l'absence de leur Godzilla national). Au point que des mises à jour ont été développées non pas pour corriger d'éventuels bugs, mais pour répondre à la demande des fans et au « feedback Internet ». Reste à savoir si le jeu rencontrera le même succès sur nos machines, décision qui vous incombe à part entière !









Non, ce ne sont pas des cartes à jouer mais bien les photos d'identité des dernières petites amies d'Éric.

PHANTASMAGORIA

Sierra maître de l'épouvante

Alors que le produit est toujours annoncé pour cet été et que le deuxième épisode est déjà entré en phase de conception, Phantasmagoria inaugure un genre nouveau, dans des conditions pour le moins originales, puisqu'aucun journaliste n'a pu voir et dévoiler quoi que ce soit à propos du jeu en lui-même. Alors, avant le test, ces quelques images accompagnées d'une interview de Roberta Williams nous semblaient nécessaires pour annoncer l'événement.

Malgré le total black out imposé par Sierra, quelques informations ont filtré au cours des mois passés. Ainsi, on sait désormais que le produit tiendra sur sept CD-Rom (PC ou Mac) pour un peu moins de cinq giga de données. Tout le jeu est basé sur l'intégration d'acteurs sur des décors en images de synthèse, mais pour ce qui est de l'interactivité et du scénario, le mystère demeure. Une chose est certaine cependant : il s'agit d'un jeu d'aventure pour adultes, imprégné par l'horreur et des scènes violentes, qui réveillera toutes vos peurs et angoisses oubliées.
Il faut savoir que le produit sera entièrement traduit en français à sa sortie (en simultané avec la version américaine) et que Sierra a fait appel à des professionnels, aussi bien pour le côté cinématographique que pour les effets spéciaux réalisés par Kronos (les gens qui ont travaillé sur Batman Returns).
L'histoire commence alors qu'Adrienne et son mari Don s'installent dans une maison, sur une île, autrefois occupée par un célèbre illusionniste. Dans la peau d'Adrienne, le joueur devra découvrir les mystères entourant cet endroit maudit et combattre les forces démoniaques qui viennent de se réveiller ! Voici quelques extraits de l'interview réalisé avec Roberta Williams (conceptrice de Phantasmagoria) à propos de ce projet surprenant, qui vous permettront de mieux connaître l'esprit à l'origine de cette aventure fantastique.




GÉNÉRATION 4 : Voici la question que tout le monde se pose : pourquoi avoir décidé de faire un jeu d'horreur ?
Roberta Williams : Tout simplement parce j'adore cela. Je voulais réaliser un jeu d'horreur depuis des années, au moins six, sept voire huit ans. J'avais réfléchi à deux produits de ce genre, mais ils n'ont jamais vu le jour. L'horreur doit vous terrifier et selon moi, jusqu'à il y a peu de temps encore, l'ordinateur ne pouvait pas vous effrayer. Des personnages pixellisés, des musiques faiblardes, des temps d'accès très lents... rien pour vraiment favoriser l'angoisse et les sensations fortes ! J'ai attendu que les CD-Rom soient plus rapides et que nous puissions utiliser de vrais acteurs. À mon avis, il faut de vrais personnes pour un jeu d'horreur. Le protagoniste doit être une vraie personne, comme celle qui regarde le film, lit le livre ou joue au produit. Il doit y avoir un système d'empathie qui s'établit, le joueur s'identifiant au personnage dans le jeu, ressentant alors la peur, l'horreur... et donc faisant tout son possible pour s'en sortir.

GEN4 : Quel était votre film d'horreur préféré ?
R. W. : Lorsque j'étais enfant, je ne regardais pas les films d'horreur. J'en avais peur. J'ai été terrorisée par un film de ce genre à quatre ans. Mon père m'avait emmenée au cinéma. Tous les vendredis soirs, ce petit cinéma à côté de chez nous passait des films d'horreur et mon père y allait régulièrement. Je me rappelle lui avoir demandé de l'accompagner. J'étais intriguée par cette passion pour ce genre de film. J'avais seulement quatre ans, mais je me rappelle de cette soirée comme si c'était hier.

GEN4 : Quel était le film ?
R. W. : Je m'en suis rappelé il y a quelques mois. C'était « The Horror Of The Black Museum ». Je me souviens avoir dit à mon père, pour essayer de le convaincre, que j'étais une grande fille parce que j'avais vu King Kong ! J'ai finalement réussi à le convaincre.

GEN4 : Déjà très persuasive.
R. W. : Apparemment oui ! J'étais tellement fière d'aller au cinéma avec mon père. Malheureusement, mon esprit de quatre ans n'était pas du tout préparé à ce genre d'épreuve. Le film était très visuel pour l'époque. Des gens mouraient de façon horrible. Il traitait de tous ces instruments de torture du Black Museum, le musée du crime de Scotland Yard. Je suis rentré à la maison en hurlant, voulant dormir avec mes parents et pendant la dizaine d'année qui suivit, je n'ai pu dormir que la tête enfouie sous les couvertures.



3D TEMPS RÉEL, DU JAMAIS VU !
SUR CD-ROM/PC

FX FIGHTER

vous lance dans une lutte

sans merci contre des combattants

d'un autre monde.

9 Aliens vous attendent.

Leur but : vous éliminer !

Prenez garde !

- Premier titre utilisant la technologie « B Render ™ »
- 9 Aliens maîtrisant plus de 40 techniques d'attaque
- Fluidité des mouvements impressionnante
- Arènes en 3D avec caméra mobile
- Bande son digitale

GTE Entertainment™



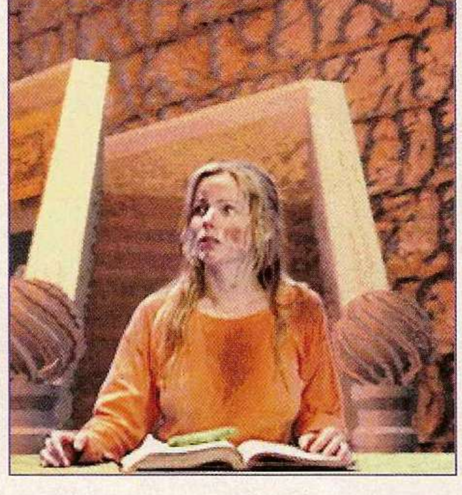


PHILIPS









GEN4 : Et maintenant, vous allez rendre la pareille à tout le monde ?
R. W. : Je sais et c'est le plus fou. Je n'ai pu recommencer à voir ce genre de film que vers 17 ans.

GEN4 : Avez-vous un film d'horreur préféré ?
R. W. : Je pense qu'Halloween était très bon. J'aime bien aussi Carie et The Shining de Stephen King.

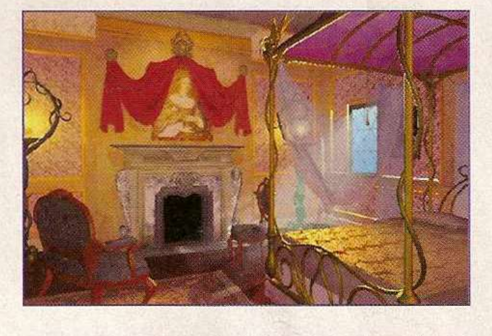
GEN4 : Comment vous êtes-vous imprégnée de la culture d'horreur nécessaire à l'élaboration de Phantasmagoria ?
R. W. : J'ai commencé par lire et par regarder tout ce qui me tombait sous la main. J'ai passé six mois à lire des romans fantastiques ou d'horreur, à regarder des films d'épouvantes, à lire des études sur la façon d'écrire un livre d'horreur ou de réaliser un film d'épouvante. Je me suis gavée de tout cela.

GEN4 : Cela a dû vous perturber ?
R. W. : Oui, cela a envahi toute ma vie. Je demandais aux gens de me raconter des histoires d'épouvante, essayant d'analyser quels éléments étaient, pour la majorité d'entre eux, les plus effrayants. Au final, j'en suis arrivée à faire des cauchemars et j'ai lâché un peu de lest sur le genre horreur.

GEN4 : Il a dû être difficile de travailler à la fois sur King Quest 7 et sur Phantasmagoria. Ils ne se sont pas trop mélangés dans votre esprit ?
R. W. : Pas vraiment. J'ai essayé de travailler par période sur l'un puis sur l'autre. Il y a eu cependant un moment où je travaillais en effet sur King Quest 7, tout en essayant de finir le scripte de Phantasmagoria, qui fut un peu plus éprouvant.

GEN4 : Que préférez-vous dans Phantasmagoria ?
R. W. : Je crois que ce sont les effets spéciaux. Certains d'entre eux sont vraiment « spéciaux » dans leur signification la plus grotesque.



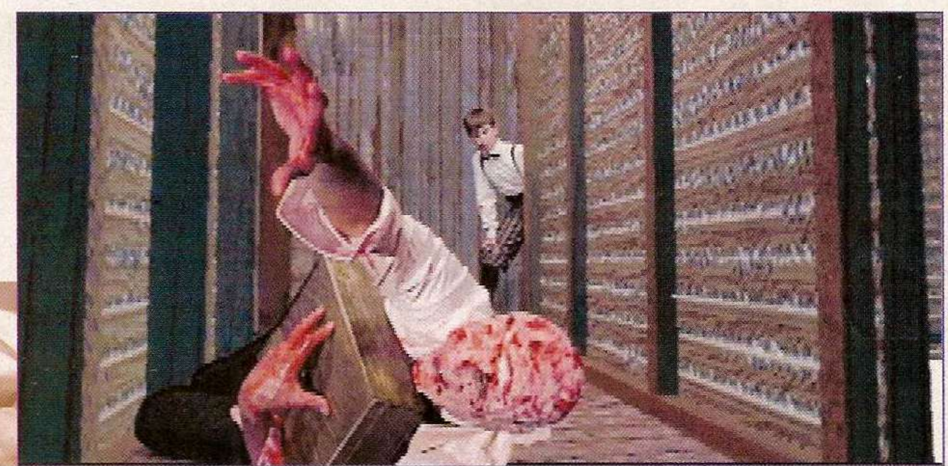


GEN4 : Comment s'est déroulé le travail avec les acteurs ?
R. W. : Ce fut une expérience agréable. J'appréhendais de leur part un état d'esprit hollywoodien du genre « Nous sommes les meilleurs et vous n'êtes qu'une bande d'accrocs aux ordinateurs », mais cela ne fut pas du tout le cas. Ils étaient très professionnels, consciencieux, travailleurs. J'ai beaucoup appris sur eux et sur toute l'équipe (costumiers, ingénieurs sons, maquilleuses…).

GEN4 : Avez-vous, à l'esprit, une petite anecdote à nous raconter ?
R. W. : Nous avons eu une journée animalière. Ce fut exceptionnel. Il y avait deux chiens, un chat et un rat. Un dresseur professionnel d'Hollywood était venu. Le chat, qui était supposé être celui d'Adrienne (l'actrice principale) a été très coopératif pendant les trois premières prises. Mais pour la dernière partie, il a tout simplement refusé de bouger. Il a fallu le calmer, le cajoler, patienter… pendant plus de deux heures !

GEN4 : Quelle fut la plus grosse difficulté pour réaliser Phantasmagoria ?
R. W. : Trouver les bons angles des caméras pour que les acteurs ne passent pas devant celles-ci. Il ne fallait rien oublier, le moindre détail pouvait signifier l'échec de la prise de vue ! Pour certaines séquences, il a fallu plusieurs heures de travail de mise en scène, même si, en moyenne, il suffisait d'une petite heure ! Et nous avons réalisé près de 300 scènes différentes !

GEN4 : Pensez-vous concevoir un nouveau jeu d'épouvante ?
R. W. : Non. C'était amusant et intéressant mais je pense plutôt me lancer sur King Quest 8… ou sur quelque chose de complètement inédit !



ROGER WILCO™ LE RETOUR !

Disponible pour Multimedia PC
DOS & Windows





AUX FRONTIERES DE L'ESPACE INTERVERTEBRAL

Retrouvez tous vos héros de science-fiction préférés dans ce nouvel épisode hilarant de Space Quest 6! Aucun film de science-fiction, aucune série télévisée ou jeu vidéo n'échappe à l'humour caustique des créateurs de Space Quest.

Dans cette nouvelle aventure, Roger ira encore plus loin qu'aucun jeu d'aventure n'a jamais été, de la lointaine planète Polysorbate LX perdue aux confins de l'univers aux passages étroits de l'espace "intérieur". S'il a des nerfs d'acier et des tripes en béton, Roger aura peut-être une chance de s'en sortir. Mais là où il y a Wilco, il y a toujours de l'espoir !







Demandez notre Catalogue Multimédia:

SIERRA/COKTEL VISION • 25 rue Jeanne Braconnier • 92366 Meudon la Forêt Cedex • Tél.: (16.1) 46 01 46 00 • Fax: (16.1) 46 31 71 72



S I E R R A®

THE DARKENING

L'espace aux mercenaires !

Késako, The Darkening ? Ce coup de projecteur sur un titre plutôt obscur révèle enfin à vos yeux émerveillés la suite de PRIVATEER ! Plus fort que Wing Commander 3, ce poids lourd de quatre millions de dollars pourrait bien écraser ses concurrents dans la folle course aux meilleures ventes de Noël prochain !

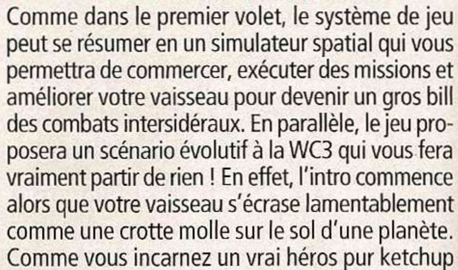


C'est depuis Noël dernier que des programmeurs anglais, reclus dans une ville perdue à proximité de Manchester, triment comme des forcenés pour sortir ce qui constituera probablement le gros hit de fin d'année d'Origin. C'est donc sans hésitation (ou si peu…) que nous bravons la mousson anglaise du mois de juin et l'accent pas banal du Nord de l'Angleterre pour vous rapporter nos premières impressions. Il est neuf heures du matin et les programmeurs commencent à arriver, au compte-gouttes, arborant le faciès de personnes ayant passé une nuit d'ivresse en compagnie de la dame brune (la bière, j'entends). Mais peu à peu, au fil de cafés brûlants avalés aussi rapidement que possible, les visages comme les écrans de PC commencent à s'animer. À partir de cet instant, le grand voyage dans la galaxie, où les mercenaires sont rois, peut enfin commencer !



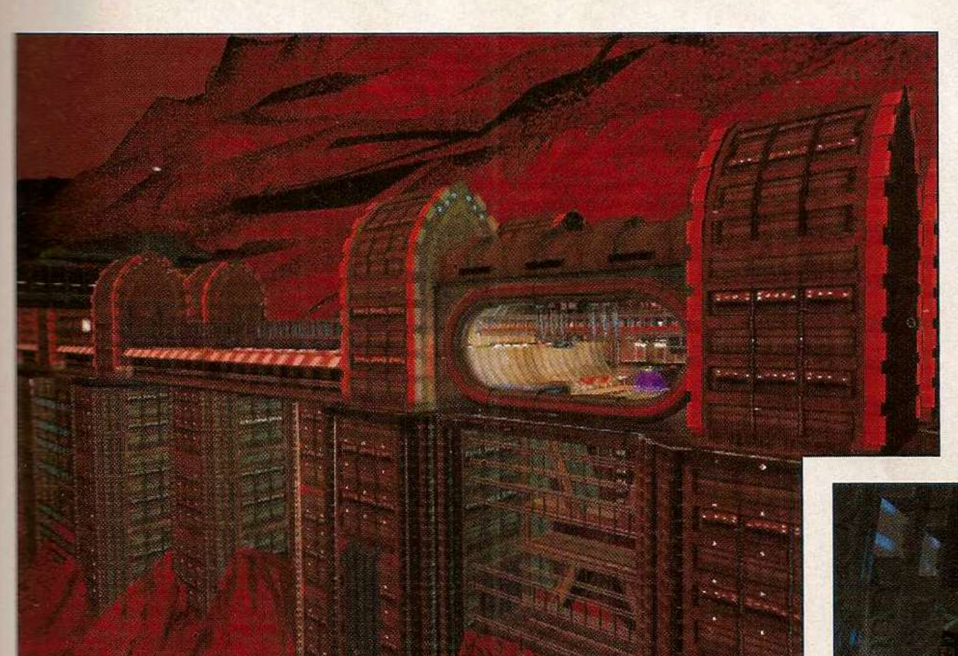


Mercenaire cherche identité



Comme dans le premier volet, le système de jeu peut se résumer en un simulateur spatial qui vous permettra de commercer, exécuter des missions et améliorer votre vaisseau pour devenir un gros bill des combats intersidéraux. En parallèle, le jeu proposera un scénario évolutif à la WC3 qui vous fera vraiment partir de rien ! En effet, l'intro commence alors que votre vaisseau s'écrase lamentablement comme une crotte molle sur le sol d'une planète. Comme vous incarnez un vrai héros pur ketchup américain, vous sortez quasiment indemne du désastre, avec juste le petit sparadrap sur le coin du front, là, histoire de bien marquer que vous venez quand même de perdre la mémoire, en plus de frôler la mort ! Vous pourriez en profiter pour vous refaire une vie toute neuve, mais voilà, votre passé vous obsède, et votre esprit ne connaîtra le repos que lorsqu'il aura ras-







semblé ses parcelles de souvenirs éparpillées aux quatre coins de la galaxie. Par conséquent, les phases à la Elite se doubleront d'une enquête sur ce que vous étiez, du genre Total Recall, mais dans un vaisseau plein de gros lasers plutôt qu'un corps plein de gros muscles saillants (dans le genre de Thierry dans ses rêves). Mais rien ne vous empêchera de faire parfois une pause dans votre quête effrénée de la vérité, grâce à une bonne douzaine de petites intrigues sans rapport direct avec le scénario principal.

Du commerce en gros

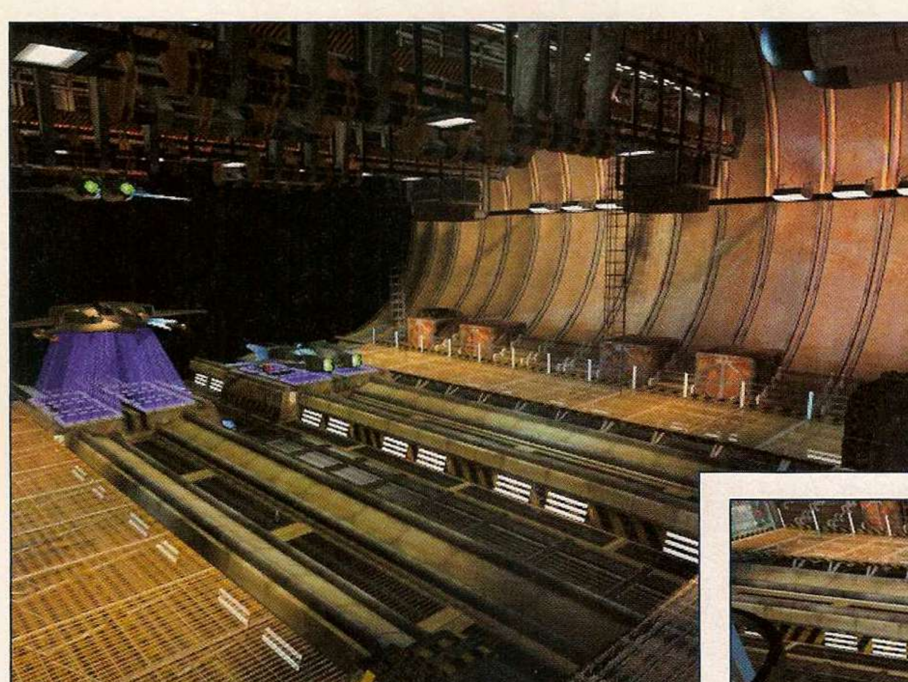
Mais rentrons un peu plus en détail dans les mécanismes du jeu, pour mettre à sec définitivement vos glandes salivaires d'ici à Noël ! Au niveau de la phase « commerce et mercenariat », Privateer 2 (on va l'appeler comme ça, parce que The Darkening, ça n'interpelle pas des masses…) proposera un total d'environ seize vaisseaux à piloter. Ça peut paraître un peu léger, mais on observe un net progrès par rapport aux cinq vaisseaux de WC3 ! Bien entendu, le nombre d'équipements que vous pourrez y greffer sera tout simplement ébouriffant. Il y en a tant et tant que je ne me rappelle même plus lesquels, tellement y'en a. Ah si quand même, vous risquez bien, un jour de pluie météoritique, de rencontrer l'effet Elvis. Rien à voir avec un nouveau système de camouflage qui gonflerait votre vaisseau à la cortisone pour le faire ressembler à un astéroïde, l'effet Elvis consiste en une contre-mesure électronique qui redirige un missile lancé sur vous contre son expéditeur ! J'en veux un ! Sinon, l'aire de jeu comprendra trois systèmes planétaires pour un total de huit planètes. Là vous vous dites : « c'est peu ! ». Étrange coïncidence, c'est à peu près la réflexion que je me suis faite en l'apprenant… Mais les développeurs justifient ce choix restrictif en mettant en avant le souci du détail apporté à chacune d'entre elles, qui possédera sa propre ambiance (par exemple gothique, militaire, etc.). De plus, les lieux à visiter ne se limiteront pas à un astroport miteux, comme dans tant de jeux de ce type. Vous pourrez ainsi vous balader sur chaque planète, entre autre pour y mener votre petite enquête existentielle.

Si vous avez la bosse du commerce, il pourra s'avérer très profitable de consulter régulièrement les BBS de chaque planète. Par exemple, si on rapporte une sécheresse dans un système voisin, il serait très intelligent de rafler dare-dare toutes les bouteilles d'eau ferrugineuse du coin et d'aller jouer les bienfaiteurs tout à fait désintéressés sur la planète en question ! Pour vous aider dans le commerce en gros, il vous sera possible d'affréter d'énormes cargos, avec leur propre armement et tout et tout, et de les escorter jusqu'à leur destination. Les programmeurs envisagent même de pouvoir louer les services de plusieurs cargos en véritables convois. Mais cette information doit rester entre parenthèses car rien n'est encore arrêté à ce sujet. Pour la première fois dans un jeu de style Elite, vous ne serez plus seul dans l'espace, car vous pourrez engager un mercenaire à vos côtés comme ailier. Mais prudence, cette précaution pourrait se retourner contre vous, car il ne sera jamais fiable à cent pour cent ! Effectivement, ceux qui se vendent à bas prix ne sont généralement pas très performants au combat et risquent même de vous abandonner sans complexe au plus fort de la bataille ! L'intelligence des personnages non-joueurs sera déterminée par de nombreux facteurs, assez proches des caractéristiques d'un personnage de jeu de rôle, sauf qu'elles concerneront leurs aptitudes au pilotage et au combat. De plus, la difficulté s'adaptera à l'habileté du joueur et le niveau d'équipement de son vaisseau, en terme de nombre de vaisseaux ennemis et d'intelligence de leur pilo-

Une distribution de pros !









te. En somme, il sera impossible de paramétrer soi-même la difficulté, et Olivier ne pourra plus se balader au gré des missions, les doigts de pieds en éventail, en jouant à WC3 au niveau rookie !

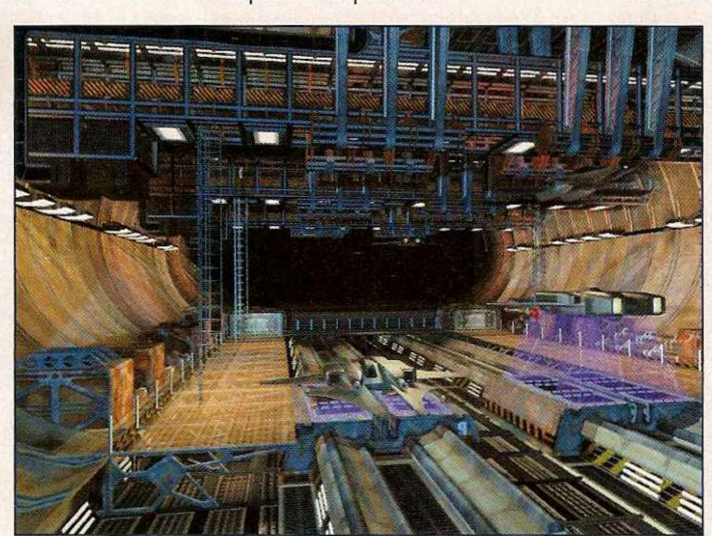
Des acteurs à la pelle

Reprenant la recette qui, en grande partie, avait fait le succès de WC3, P2 proposera environ trois heures de tournage vidéo qui habilleront le scénario principal ainsi que les intrigues secondaires. Le tournage est actuellement en cours dans les studios de Pinewood, qui auront vu naître entre autres la saga de la Guerre des Étoiles et Aliens. On nous promet une distribution des plus prestigieuses avec, par exemple, Christopher Walken (Voyage Au Bout De l'enfer, True Romance), Jurgen Prochnow (Das Boot), David Warner (Tron, Star Trek V et VI), David McCallum (série TV L'homme Invisible) et Mathilda May (Life Force, Naked Tango). Il faut bien les justifier quelque part, ces quatre millions de dollars ! Ces scènes cinématiques profiteront d'un nouveau moteur vidéo, appelé TGV. Rien à voir avec notre train national, le TGV est d'origine canadienne et fonctionne tout à fait différemment du MPEG. Mais pour l'avoir vu tourner, je peux vous assurer qu'il permet une vitesse d'animation impressionnante et élimine enfin les parasites grisâtres qui desservaient les séquences vidéos de Wing Commander 3.

Les décors des scènes cinématiques sont conçus sous 3DS, et prennent en moyenne quatre jours à élaborer. Avec un total de huit graphistes s'y consacrant, vous pouvez vous faire une idée du nombre d'écrans qui seront proposés dans la version finale (Ah oui, vraiment ? Parce que moi pas du tout !). Pour l'arrivée de votre vaisseau sur chaque planète, vous pourrez admirer une animation en vue 3D subjective en SVGA qui illustre l'entrée dans l'atmosphère et le survol de la surface en rase-mottes jusqu'à l'astroport. Là, les graphistes se sont surpassés, en intégrant des éléments 3DS (comme les astroports) dans des décors conçus en fractales sous

Seulement huit planètes...

Vista Pro. Évidemment le déplacement se fait exclusivement en précalculé, ce qui signifie que vous ne serez pas aux commandes, mais l'effet de vitesse n'en reste pas moins spectaculaire !



En revanche, les choses n'étaient pas aussi avancées au niveau du moteur 3D qui devra gérer l'essentiel pour le joueur, c'est-à-dire les séquences de vol. Pour l'instant, P2 ne propose que le moteur 3D de WC3, avec quelques modifications mineures au niveau graphique : les vues Multi-Fonctional Dispaly des vaisseaux et les boucliers du vôtre seront représentés en 3D. À priori, les cockpits, qui ralentissaient tant les phases de combat dans WC3, disparaîtront pour laisser place à des vues type HUD en plein écran. Les phases 3D s'afficheront exclusivement en SVGA, alors prions bien fort pour que les programmeurs parviennent à optimiser le moteur de WC3 afin de gagner en fluidité. De toute façon, ne vous attendez pas à ce que P2 tourne décemment sur une machine inférieure à un 486 DX2 66 ! Notez aussi qu'il devrait être optimisé pour Windows « quand-tu-veux-tu-le-sors » 95. Finalement, si on additionne toutes les caractéristiques promises pour The Darkening, on se demande si l'équipe de développement parviendra à faire tenir le tout sur quatre CD ! ■

FADE TO BLACK

L'aventure en temps réel







Éric Chahi, Frédéric Raynal, Paul Cuisset, ce sont des noms qui ont marqué l'histoire du jeu français avec de vieux hits comme Another World, Alone In The Dark et Flashback. Que ce soit avec Heart Of Darkness, LBA 2 ou Fade To Black, tous s'apprêtent à rafraîchir leur nom dans la mémoire des joueurs.

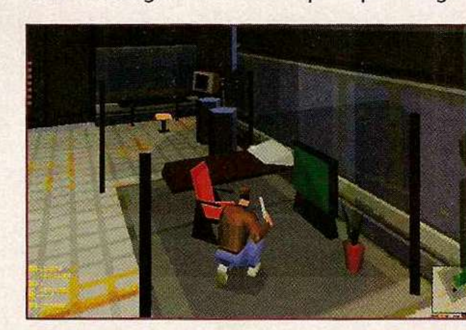
Après Shaq Fu, un jeu de combat sur consoles à l'intérêt plus que contestable, Paul Cuisset retourne à ses premiers amours avec la suite de Flashback. Nommé Project Morph puis Morph et enfin Crossfire, cette suite porte désormais le nom de Fade To Black qui signifie officiellement « fondu au noir » et officieusement Flashback 2. Et oui, le « f » de Fade, le « b » de Black et la transcription chiffrée de To en « 2 » forment les initiales FB2, comme Flashback 2. La logique aurait voulu que cette suite se nomme ainsi, mais pour de sombres histoires de droits, ce ne fut pas possible. Écrit par Paul Cuisset, le scénario de Fade To Black est le prolongement logique de Flashback, à la fin duquel Conrad s'échappait à bord d'un vaisseau spatial. L'introduction de FB2 se déroule en 2190, cinquante ans plus tard, période durant laquelle les Morphs se sont appropriés le système solaire et par la même occasion votre vaisseau. Tiré de votre sommeil cryogénique par un troupeau de Morphs, vous êtes transféré dans un pénitencier lunaire. Votre séjour sera heureusement de courte durée grâce à l'aide de John O'Connors (ce nom me dit quelque chose…) qui vous donne les moyens de vous échapper au cours de sa propre tentative d'évasion. Rassurez-vous, comme dans Flashback, l'aventure ne se déroule pas à huis clos et vous aurez l'occasion de rejoindre des rebelles humains sur une station orbitale, de visiter Pluton, d'évoluer à l'intérieur d'un vaisseau ennemi… Dopé aux rebondissements, le scénario suffit à maintenir le joueur devant son écran. Si en plus, vous ajoutez une partie action motivante et une réalisation innovatrice, vous obtenez l'un de ces jeux responsables d'une multitude d'échecs scolaires (tenez, Olivier par exemple, qui sait ce qu'il aurait pu devenir sans Dungeon Master…).

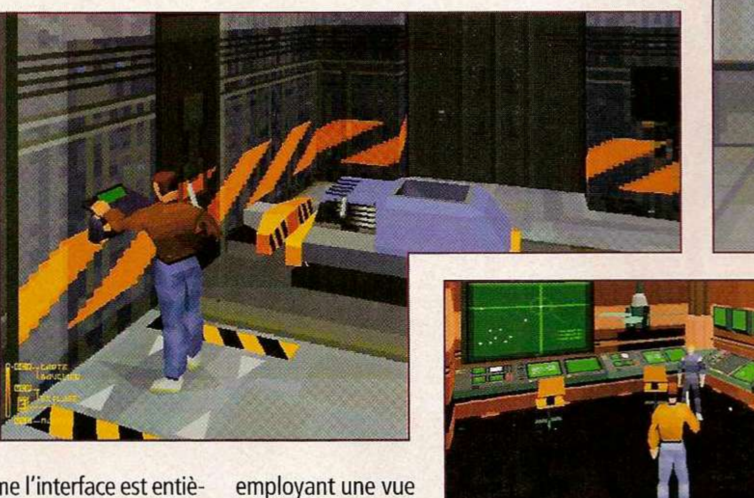
Flashback Next Generation

Avec Fade To Black, Delphine Software a pu rentabiliser son équipement. Ainsi leurs dix stations Silicons Graphics Indigo et Indigo 2 équipées d'Alias et de Softimage ont été mises à profit pour les gra-





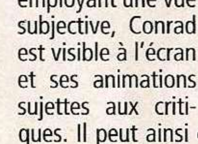




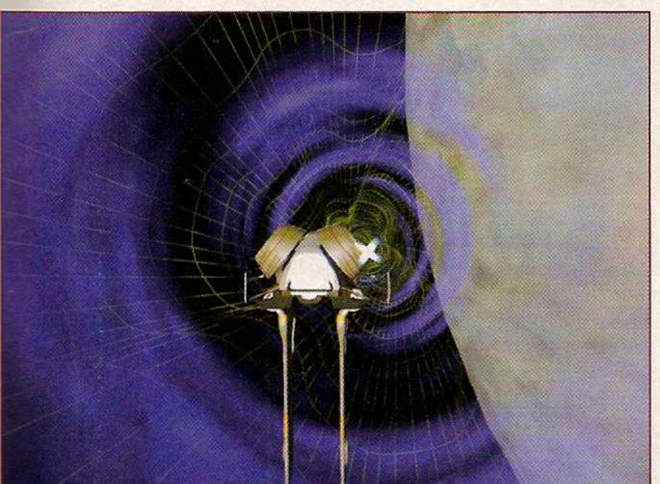
phismes en 3D texturée, qui ne l'oublions pas, est calculée en temps réel. Les décors sont suffisamment détaillés pour identifier au premier regard une pièce comme étant une infirmerie, une salle de musculation ou un hangar, et les graphistes innovent en proposant des textures animées dans certains cadres aliens. Même l'interface est entièrement en 3D et se présente sous la forme d'une capsule métallique particulièrement ergonomique. Les quatre caméras infrarouges Acti-System ont ser-

Un scénario dopé aux rebondissements

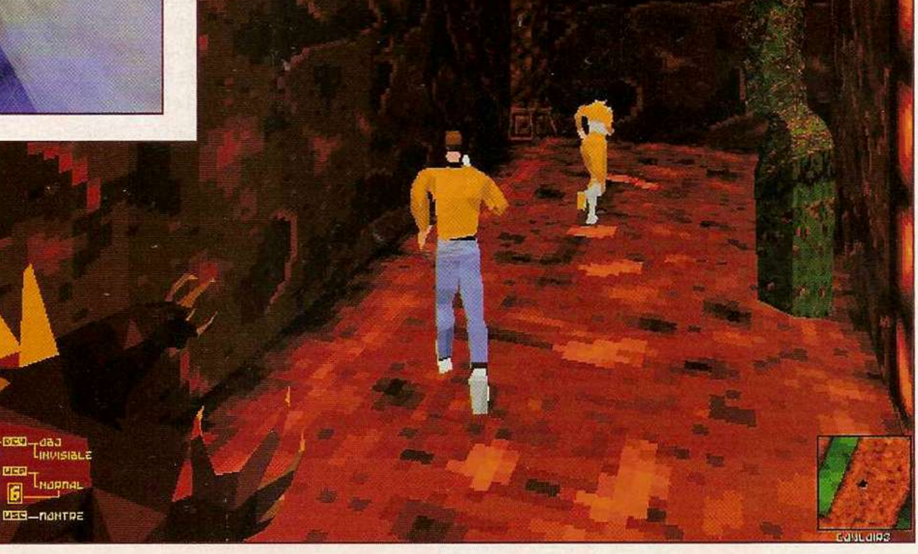
vi pour l'animation des personnages dont les mouvements n'ont pas été clonés image par image à partir d'une vidéo, grâce à la technique dite du rotoscoping, mais à l'aide de capteurs placés directement sur le sujet cloné. Contrairement aux Dooms employant une vue subjective, Conrad est visible à l'écran et ses animations sujettes aux critiques. Il peut ainsi courir, fouiller des armoires, s'agenouiller l'arme au poing pour ajuster sa cible, recharger, plonger sur le côté pour éviter un tir, etc. Tous ces mouvements sont d'un réalisme à l'épreuve de la rétine la plus exigeante, que ce soit en 320x200, en 320x400 ou en 640x480. Les ennemis aussi sont particulièrement bien animés, lorsqu'ils se déplacent sur le côté ou opèrent de spectaculaires roulés-boulés pour esquiver l'un de vos tirs, lorsqu'ils meurent comme les Morphs en se liquéfiant pour ne laisser qu'une immonde flaque verte, etc. Mais plus important encore que le matériel, les trente programmeurs, graphistes et musiciens de Delphine sont parvenus à conserver l'esprit de Flashback, malgré un environnement graphique totalement différent (Flashback était un jeu de plate-forme bitmap). Ainsi, dans Fade To Black, le joueur est à nouveau livré à lui-même au cœur d'un univers hostile et devra utiliser les moyens mis à sa disposition pour s'en sortir, que ce soit des amis providentiels ou la technologie alien (il est ainsi possible de piloter un petit vaisseau au cours de l'aventure). Paul Cuisset et son équipe sont une nouvelle fois parvenus à créer un cadre de jeu réaliste tout en donnant au joueur une liberté d'action suffisante. À l'état actuel de son développement, notre plus gros reproche sera l'impossibilité de jouer avec un 486DX33, la configuration minimale étant un DX2-66. ■











SPACE QUEST 6

Un crétin dans l'espâââce



Tout le monde aux abris, un des héros les plus stupides qui puisse exister dans notre monde microludique effectue un retour catastrophique sur nos PC. Comme si ça ne suffisait pas, Sierra l'affuble de graphismes SVGA pour profiter avec encore plus de détails des idioties de Roger Wilco !



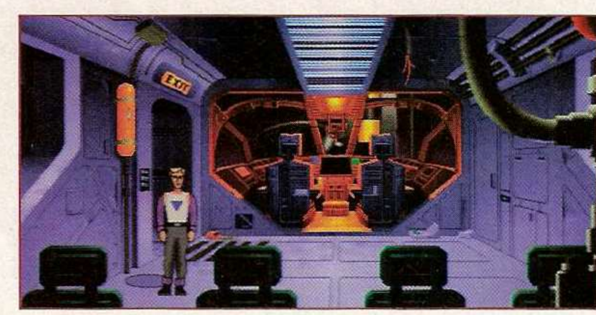


Bien que Roger Wilco, aux cours de ses nombreuses mésaventures, soit parvenu à se griller dans tous les quadrants connus de notre galaxie (voire même dans les mondes inconnus), il est parvenu on ne sait encore comment à reprendre du service ! Un capitaine inconscient du danger a accepté de le prendre à bord du Deepship 86, qui plus est à un poste clé qui paraît satisfaire toutes les ambitions de Roger. Ce dernier occupe maintenant la position enviée de « technicien de surface » et récure aussi consciencieusement que son cerveau délabré le permet, les recoins du vaisseau le plus miteux de la flotte ! Alors que tout paraît propre sur le plus nickel des vaisseaux, Roger va se retrouver impliqué dans une histoire complètement délirante, comme d'habitude à son corps défendant.

Les Bjorns attaquent !
Tandis que Roger tente désespérément de nettoyer au spray coiffant la verrière du vaisseau, deux Bjorns apparaissent sur le pont en moins de temps qu'il n'en faut à Kirk pour dire « téléportation », et transforment tous les membres de l'équipage en sorbet

Un jeu qui ne laisse pas de glace !

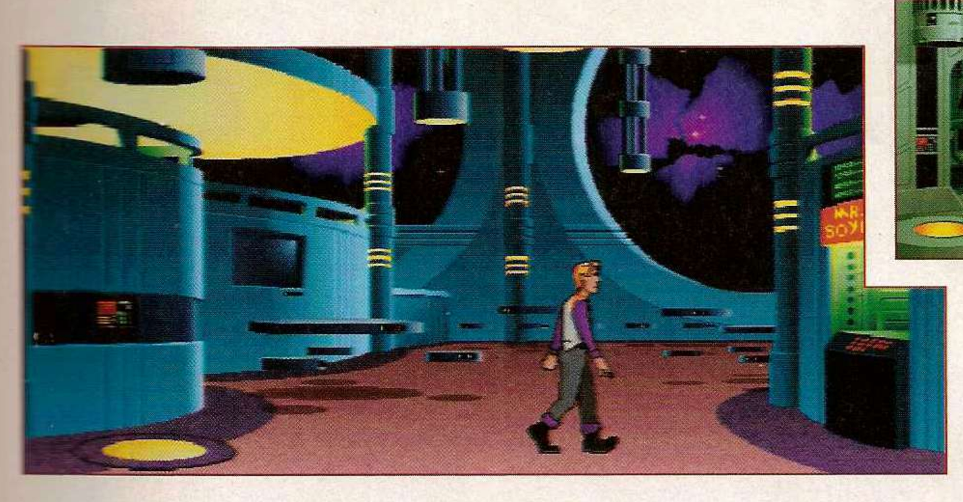
au citron, en moins de temps qu'il n'en faut à Luke pour activer son sabre-laser. Tous sauf un, et devinez qui ? Notre antihéros bien sûr, qui va devoir na-



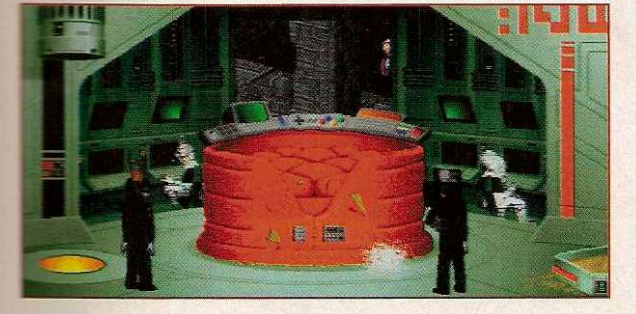
Un téléporteur qui dépote !







viguer entre les boules de sorbet pour neutraliser les Bjorns, et rétablir l'équipage du Deepship 86 dans sa forme approximativement originale ! Mais bien sûr ce n'est pas tout, Roger devrait dépareiller plus de 80 décors différents, et nous faire un remake maison du Voyage Fantastique en s'incrustant dans le corps des membres de l'équipage.



L'épisode des sorbets au citron vous est offert dans la démo jouable fournie dans le CD. Vous pourrez ainsi profiter de l'humour caractéristique de la série, du moins si vous maîtrisez l'anglais. Heureusement le jeu sera intégralement traduit lors de sa commercialisation en France. Ça s'impose, car le plaisir que l'on en tire réside plus dans le délire environnant que dans la progression de l'intrigue, bien que les deux s'entremêlent parfois. On ne résiste pas à l'envie de cliquer un peu partout, au hasard, pour voir quel commentaire saugrenu cela va déclencher. Comme il se doit, SQ6 fourmille aussi de clins d'œil aux sagas spatiales de tous poils comme Star Trek, La Guerre Des Étoiles, Cosmos 1999, Aliens, Wing Commander et bien sûr les épisodes précédents des aventures catastrophiques de Roger Wilco !

Enfin en SVGA !

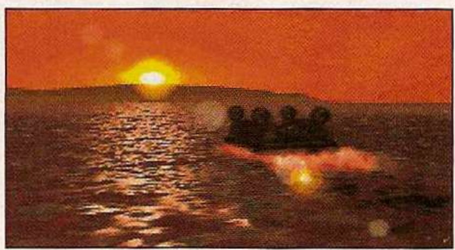
Après les King's Quest, il paraît normal que les Space Quest passent eux aussi à la résolution supérieure. Même si SQ6 ne bénéficie pas de graphismes plein écran, le gain notable en pixels a permis à l'équipe de Roberta Williams de fourrer encore plus de détails idiots dans les différents décors, comme vous pourrez en juger sur les photos d'écrans. Finalement, non content de réapparaître sous Dos et Windows, Roger Wilco devrait aussi dégoûter à jamais les possesseurs de Mac des voyages intergalactiques ! ■

COMMAND & CONQUER



L'arlésienne

Command & Conquer sur mon bureau stop. Non, non pas une blague stop. Enfin presque stop. Version démo jouable de cinq niveaux stop. Envoie un bouquet de roses contre un coursier ou t'as que dalle stop. Signé Samantha, attachée de presse de Virgin I. E. Stop. J'ai cédé...





Depuis à peu près un an, on vous l'annonce comme rapidement disponible ou incessamment sous peu, quasiment sorti et finalement toujours rien. Comme tout n'arrive pas toujours à point même à qui sait attendre, il ne nous est toujours pas parvenu dans sa version finale à quelques jours du bouclage de ce numéro (ben oui, sinon on en aurait fait le test. Suivez un peu...) mais en version expurgée ne contenant que quelques niveaux. Même si, donc, on est encore loin de la version finale, nous en avons déjà assez en main pour nous faire une bonne idée de la merveille et vous en écrire au besoin une dizaine de pages si jamais une contagion de grippe aussi soudaine qu'imprévue venait à frapper les attachés de presse qui nous fournissent les jeux testés, phénomène courant à l'arrivée des beaux jours et plus particulièrement ceux de Roland Garros.



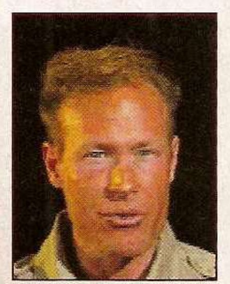
C & C (Command & Conquer) est un JT & S (jeu tactique et stratégique) qui vous plonge dans un UF (Univers Futuriste) dans lequel vous incarnez un commandant qui va devoir conquérir un immense territoire découpé en zones et occupé par un gros PD (Peloton de Défense) qui va faire son possible pour vous empêcher de l'atomiser. Au premier abord, le jeu est un compromis entre WC (Warcraft) et D2 (Dune 2). La vue du champ de bataille est située du dessus et vous vous déplacez sur ledit terrain en scrollant grâce à la souris. Vous disposez d'un impressionnant matériel de guerre et d'une panoplie non moins importante de BLVAIRVMTSNIDM (Bâtiments Logistiques Visant à Assurer l'Intendance et le Renfort de Vos Maigres Troupes qui Sont Notoirement Insuffisantes en Début de Mission). Après seulement quatre missions, je me retrouvais à la tête de raffineries, d'unités de stockage, de baraquements, d'usines de tanks légers, moyens, lourds ou mammouths, d'artillerie, de lance-roquettes, de chars lance-flammes, de transport de troupes, de Halftrack, de moissonneuses (oui, oui, vous avez bien lu. Les similitudes avec Dune 2 deviennent de plus en plus criantes...), de soldats, de grenadiers et j'en oublie sûrement. Qu'est-ce que cela sera dans une dizaine de missions ? En ce qui concerne l'interface, la sélection se fait tout simplement en cliquant sur l'unité à laquelle vous voulez donner des ordres ou, si vous voulez en sélectionner plusieurs d'un coup, en traçant une fenêtre à l'aide de votre souris.





Toutes les unités situées à l'intérieur de cette fenêtre seront alors sélectionnées et vous pourrez leur donner l'un des deux ordres disponibles : « aller à tel endroit » ou bien « mettre sur la gueule de telle unité ». Simple, non ? Et peut-être même trop grossier pour être tactiquement passionnant vous direz-vous. Et bien pas du tout. Les différentes possibilités de chaque unité vous interdisent « d'envoyer un paquet » au combat en toute confiance. Un exemple simple. Un ennemi équipé d'un lance-flammes s'est caché dans un bosquet. Si vous envoyez tout un paquet de fantassins de flanc, ils risquent de tous cramer d'un seul coup. Dans ce cas, la meilleure technique est l'encerclement. Imaginez maintenant qu'un groupe de cinq fantassins ennemis soit planqué derrière un muret. Pour venir à bout des scélérats, vous décidez d'envoyer une quinzaine de fantassins et un char mammouth pour faire bonne mesure. Vous sautez à un autre endroit du champ de bataille afin de « traiter » un groupe de chars ennemis, et au retour vous retrouvez les corps de vos hommes éclatés et quatre ennemis en train d'attaquer votre mammouth de tous les côtés… Que s'est-il passé ? Et bien, c'est simple. Vos fantassins sont partis à l'assaut de la position ennemie, mais pour qu'elles soient efficaces, ces unités doivent se retrouver pratiquement au corps à corps. Pendant ce temps votre gros tank a lâché deux ou trois missiles à longue portée, mais sa précision étant ce qu'elle est, les missiles ont fini leur course sur la tronche de vos malheureux soldats qui sont tous morts d'un coup, ce qui, vous en conviendrez, mérite la cour martiale. Entre chaque mission, vous aurez droit non seulement à un superbe briefing avec un acteur filmé, que c'est vrai qu'on s'y croirait (même que ouais) et des séquences cinématiques d'un réalisme… Comment dirais-je… Réaliste. Bref, bien que de nombreuses options ne soient pas disponibles, le bébé s'annonce déjà sympa, s'il finit par sortir un jour… ■

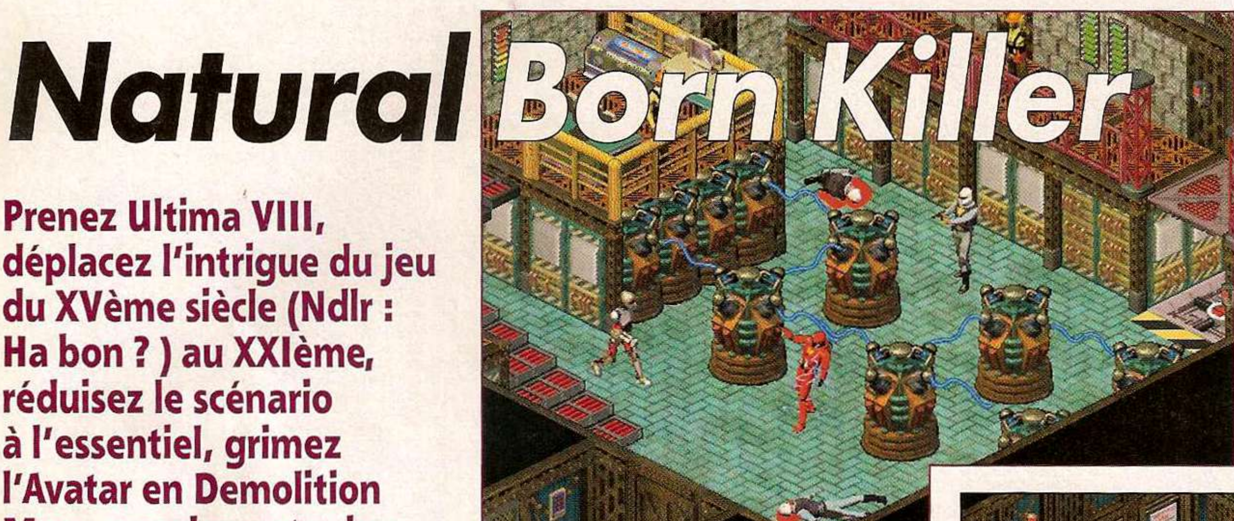






CRUSADER : NO REMORSE

Natural Born Killer



Prenez Ultima VIII, déplacez l'intrigue du jeu du XVème siècle (Ndlr : Ha bon ?) au XXIème, réduisez le scénario à l'essentiel, grimez l'Avatar en Demolition Man, appelez votre jeu Crusader et vous êtes sûr à 100 % de vous retrouver en procès pour plagiat avec Origin.

Origin s'est, comme à son habitude, illustré à l'E3 par la qualité de ces prochains titres, dont Crusader est incontestablement notre favori. Doté de graphismes Super VGA en 3D isométrique et de personnages modélisés, l'influence d'Ultima VIII est évidente et cette fois-ci, les concepteurs d'Origin n'ont pas commis l'erreur d'hésiter entre le jeu d'action et le jeu d'aventure/rôle. Crusader est un jeu 100 % action, dont la seule véritable concession à nos neurones (ou à celui, plus qu'esseulé de Fred) est la présence d'un scénario illustré en cours de partie par de courtes séquences vidéos (courtes aussi bien par la taille de la fenêtre que par la durée). Le personnage incarné est un renégat du Consortium qui, choqué par les excès de violence commis au nom de l'unité politique, se décide à changer de camp pour la Résistance Nord-Américaine. Mais celle-ci accueille avec une légitime méfiance cette soudaine défection et vous devrez les convaincre de votre bonne foi en accomplissant les missions les plus risquées. Celles que même un kamikaze éméché refuserait. Par chance, vous avez été élevé au Banania ce qui vous confère d'indéniables qualités physiques, comme la possibilité de courir, de sauter par-dessus des obstacles ou encore de plonger sur le côté pour surprendre l'ennemi. La qualité des animations est irréprochable, que ce soit celles de votre personnage ou celles de vos ennemis lorsqu'ils s'écroulent par terre après une petite ration de plomb indigeste. Vos talents de cuisinier (à la mode depuis Piège En Haute Mer) ne se contentent pas de faire leur petit effet sur les ennemis, les décors n'y résistant guère plus longtemps. Le mot d'ordre des concepteurs : « If you can see it, you can shoot it » fut en effet suivi à la lettre et l'immobilité n'est plus un gage de survie. Ordinateurs, écrans de contrôle, empilements de caisses, tout peut être détruit que ce soit pour atteindre un tireur embusqué ou marquer son passage.



Zaxxon selon Origin

Crusader ne fait pas dans le détail et renoue ainsi avec la grande tradition du shoot'em up, la réalisation signée Origin et la diversité de jeu en plus.

STOP. *Il est 10h30, nous sommes le lundi 12 juin et je viens d'apprendre qu'Éric a gagné un voyage aux Antilles aux frais de la société... Je suis dans l'incapacité totale de continuer cette preview, mon esprit s'étant totalement vidé pour laisser place à l'image rémanente d'un palmier dont chaque noix de coco aurait les traits d'Éric. Vous m'excuserez donc le temps de le défenestrer.* ***STOP.***

Voilà. C'est chose faite. J'avais déjà remarqué, durant de précédentes expériences, cet amusant réflexe consistant à agiter les bras durant la chute... Mais revenons à Crusader, dont la bêta version testée ne nous permit pas de progresser autant que nous l'aurions souhaité. Mais nous en vîmes suffisamment pour constater qu'il était possible de diri-





ger des drônes et des robots-garde à distance, afin de défricher le terrain à moindre risque. Il est aussi possible de récupérer des armes ou d'autres objets utiles à la réussite de votre mission et de les placer dans votre inventaire. Car les ennemis sont loin d'être imbéciles et réagissent à votre présence qu'elle soit visuelle ou sonore (tirer à tord et à travers ne peut que vous compliquer la tâche en alertant tous les soldats à proximité). On peut regretter que, contrairement à UFO par exemple, votre

« If you can see it, you can shoot it »

champ de vision ne soit pas pris en compte et qu'il soit possible de voir un soldat embusqué derrière un mur. L'effet de surprise est un peu gâché. La fluidité des déplacements de votre personnage est admirable malgré la complexité du décor et la présence d'une grande quantité de sprites à l'écran. En contrepartie, le jeu exige une configuration musclée, soit un 486DX-50 avec 8 Mo de Ram au minimum pour prendre part au carnage en toute quiétude. Mais de la part d'Origin, un tel bémol ne surprendra personne. Surtout pas Éric, qui en plus de son voyage aux Antilles, s'est offert un Pentium 90 fin mai pour remplacer son 386 (je le hais). ■

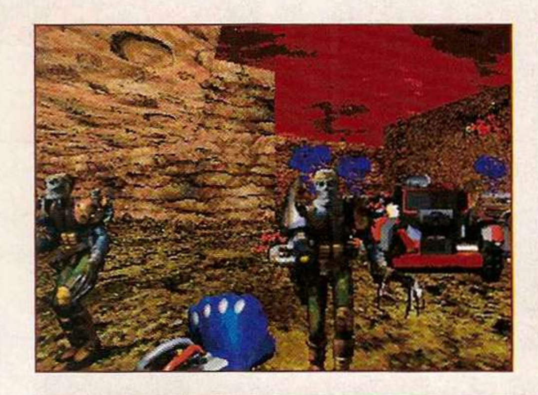


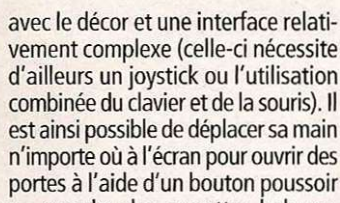


CYBERMAGE : DARKLIGHT AWAKENING

Le Doom des Comic Book

Après System Shock, Origin renoue avec le jeu d'aventure/action en 3D mappée pour nous proposer une ambiance en provenance directe des Comic Books. Doté de super pouvoirs hérités d'une mystérieuse gemme, vous devrez affronter NeCrom, le seul à être aussi en possession du Darklight.







Dans une ambiance moderne, héroic-fantasy, futuriste ou cyberpunk, plus ou moins orientée aventure, les Doom sont omniprésents et polymorphes. Parmi les supporters du genre, nous trouvons bien entendu ID Software mais aussi Origin qui a toujours su privilégier une approche personnelle (aventure/rôle) tout en s'essayant à différents styles. Grand initiateur des jeux en 3D texturée et vue subjective avec Ultima Underworld, l'éditeur innova tous azimuts en proposant le premier personnage capable de se morpher en différentes créatures fantastiques (beholder, golem, kilrathi, etc.) avec Shadow Caster (dont le moteur 3D était d'ID Software et les graphismes de Raven Software, équipe qui s'est récemment distinguée avec Heretic). Son dernier titre du genre fut System Shock, l'un des premiers Doom orienté aventure bénéficiant d'une ambiance cyberpunk. CyberMage confirme l'attrait de l'éditeur pour le genre et sa surprenante capacité à innover. Pour la première fois, un Doom vous glisse dans le pyjama de latex d'un super héros novice. Confronté aux forces de NeCrom dans un 21ème siècle livré au chaos, vous devrez apprendre à tirer parti des pouvoirs d'une mystérieuse gemme Darklight (ou Darkfire), qui attise suffisamment la convoitise de NeCrom pour justifier l'attaque massive de votre base. Désormais, votre seul impératif est de ne pas être capturé (à moins que vous ne teniez à visiter les salles de dissection de NeCrom). CyberMage, comme System Shock, propose de nombreuses interactions avec le décor et une interface relativement complexe (celle-ci nécessite d'ailleurs un joystick ou l'utilisation combinée du clavier et de la souris). Il est ainsi possible de déplacer sa main n'importe où à l'écran pour ouvrir des portes à l'aide d'un bouton poussoir ou d'un passe, prendre des cassettes holographiques et les visionner, utiliser l'une des nombreuses armes mises à votre disposition et en changer en cours de combat pour une autre plus adaptée… Un véritable arsenal est mis à votre disposition avec des armes blanches (sabre laser, hache, etc.), à feu (darklight, etc.) ou à déflagration (lance-roquettes, grenades, etc.).



Le premier Doom parlant

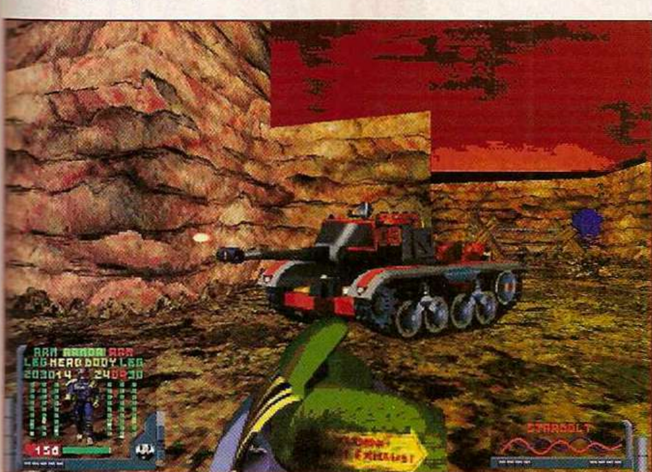
Contrairement à Doom qui ne vous confrontait qu'à des personnages à la conversation sommaire, les personnages rencontrés dans CyberMage ne sont pas tous analphabètes. Certains vont même jusqu'à vous interpeller pour vous donner des conseils ou vous apporter quelques éclaircissements sur la situation de la base, les ennemis se contentant d'exprimer leur ferveur pour NeCrom avant d'immédiatement s'en repentir dans d'ignobles râles. Chose surprenante, les concepteurs se sont attachés à un certain réalisme en gérant le volume sonore en fonction de votre éloignement. Au niveau de la réalisation, CyberMage ne forcera pas l'estime des ha-



bitués (il est graphiquement assez proche du jeu SSI : Cyclones), malgré la présence de décors inté-rieurs ou extérieurs très variés (buildings, labora-toires, forêts, villes, bases souterraines, etc.) et d'une option de jeu SVGA qui n'était pas implé-mentée dans la version bêta. Quelques originalités viennent cependant en relever le niveau comme la présence de textures animées (écrans de télévision) ou la possibilité d'emprunter divers véhicules dont certains volants. L'animation du jeu est rapide et fluide à partir du moment où vous possédez un 486DX2-66. Contrairement à la plupart des Doom

Votre seul impératif est de ne pas être capturé

actuels où les ennemis sont tous des kamikazes et foncent vers vous bille (de plomb) en tête, le jeu Ori-gin propose un challenge un peu plus corsé avec des ennemis n'hésitant pas à s'agenouiller pour évi-ter vos tirs. Il vous incombe alors de gérer votre angle de tir de façon à éliminer toute menace, qu'elle soit rampante ou aérienne (snipers). Sou-haitons à présent à Origin que la concurrence de jeux comme Tekwar ou Whitchaven proposant le même genre d'innovation et sortant approximati-vement à la même période ne lui soit pas fatale. À noter pour les amateurs, qu'un Comic Book sera of-fert avec le jeu. Ce dernier sera le premier numéro de la trilogie CyberMage. ■



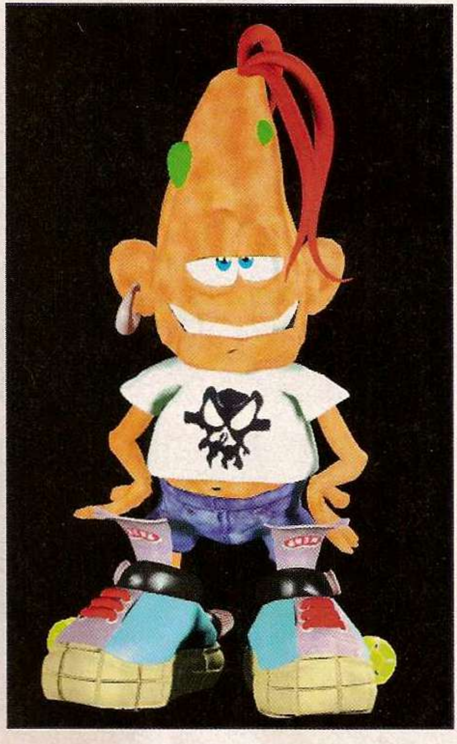


HAÏKU STUDIOS

L'imagination au pouvoir

Pizzarolo, le jeu sur Canal +, vous situez ? Oui ? Et bien il a été désigné et développé par Haïku Studios, une société française dont les fondateurs ne vous sont sûrement pas inconnus. Entretien avec d'anciens « petits génies en informatique » dont le passage à l'état adulte se déroule plutôt bien.

Un reportage d'Éric Ernaux.



Le mercredi est un jour pivot dans la semaine. Deux jours de boulot avant, deux jours après, c'est la journée la plus longue, celle qui nous rappelle avec nostalgie l'époque bénie de l'école primaire : réveil à dix heures, lecture de Spirou, dessins animés (Spiderman and Co), activité sportive (le seul point noir de la journée), Corn Flakes devant la téloche, dodo. Encore aujourd'hui, tous les mercredis, j'écrase systématiquement le réveil avant de me rendormir avec un sourire béat. Ce jour-là, quand j'arrive à GEN4 vers 10H30, les yeux gonflés et les joues encore tatouées par les plis de l'oreiller, quelque chose d'anormal flotte dans l'air. Mon retard - pourtant coutumier - me vaut des regard en coin de toute la rédaction. Ben quoi, qu'est-ce qu'il y a ? Hein ! Didier et moi avions un rendez-vous avec Haïku à 10H00 ? Aïe, j'avais oublié ! Mauvais plan. Adoptons vite le regard penaud qui sied à ce genre de situation puis présentons-nous devant Didier avec mille excuses en tête (dont 90 % déjà utilisées au collège puis au lycée). Je précise en passant que notre Pin's Parlant arrive tous les jours à une heure indécente, genre 8H00 du matin, et que sa ponctualité exacerbée a de quoi culpabiliser n'importe quel glandouilleur, même fier de l'être. Salut Didier ! Il m'informe assez froidement qu'il a dû déplacer le rendez-vous à 11H00... puis il ajoute, avec mansuétude cette fois, que de toute façon ils n'étaient pas encore arrivés.

Minute ! Je plante le décor

Soulagement. Je profite de mon retour en grâce pour glisser un « on y va ? » censé témoigner de ma motivation, mon dynamisme, bref, mon côté journaliste-reporter en action. Dans la voiture, j'en rajoute dans le professionnalisme appuyé :

- Haïku, c'est quoi, un rituel chinois particulièrement douloureux ?

- Haïku, c'est bath !

- D'accord, mais tu sais, un journaliste doit rester neutre, la déontol...

- Non, je veux dire que Haïku est une société créée par ceux qui ont développé Bat, le jeu (là, il ajoute « sombre crétin », mais intérieurement).

- Ah, le jeu d'aventure dans un cyber-cloaque avec le fameux « bras-interface » !

- Oui. Les Haïku sont de petits poèmes japonais en trois vers genre « la mer vole très haut/les oiseaux font des vagues/demain, j'arrête l'alcool ». Hervé ou Olivier t'expliquera ça mieux que moi.

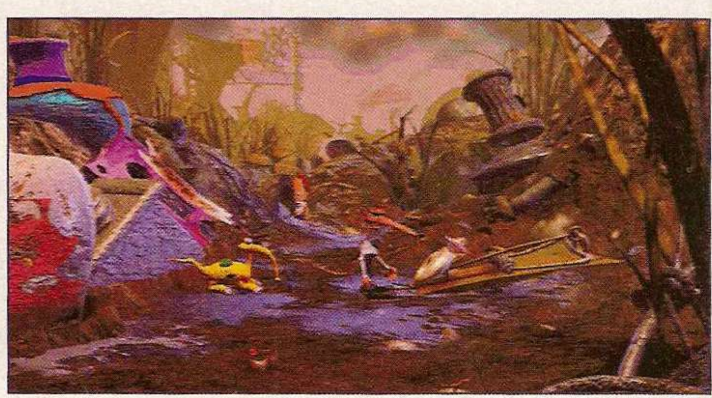
- Ah, OK.

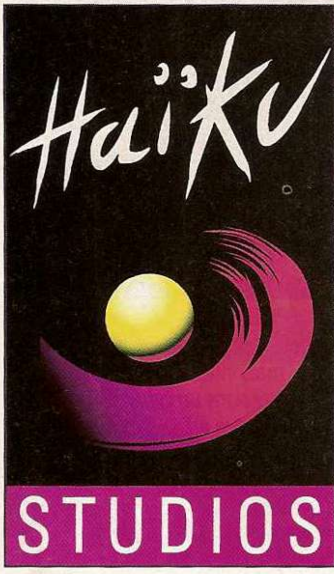
Après avoir tournoyé dans le 20ème, nous arrivons enfin sur place. Sonnerie + sonnerie + sonnerie + « merde, ils ne sont pas là » + sonnerie + coup de pied dans la porte = découragement. La porte s'ouvre enfin, magiquement. Ascenseur. Les battants sont à peine ouverts qu'un type assez jeune nous en serre cinq avec énergie, puis après un passage dans une demi-obscurité nous émergeons dans une pièce hyper ensoleillée, avec une grande table et des banquettes à fleurs : les vacances ! Présentations, échange de cartes, notre interlocuteur s'éloigne déjà pour « aller chercher Hervé ». Dans la salle : un poster du film Reservoir Dog, un frigidaire, un mini-four et une machine à café. On se croirait dans un studio étudiant. Olivier Cordoléani, notre hôte, réapparaît avec Hervé Lange, tout aussi jeune. Ils s'excusent pour leur retard, mais ils ont bossé hier jusque tard dans la nuit et... (mouais, bien sûr, plutôt une fiesta alcoolisée). Tout le monde s'assoit, le reportage peut commencer (Ndlr : il était temps).

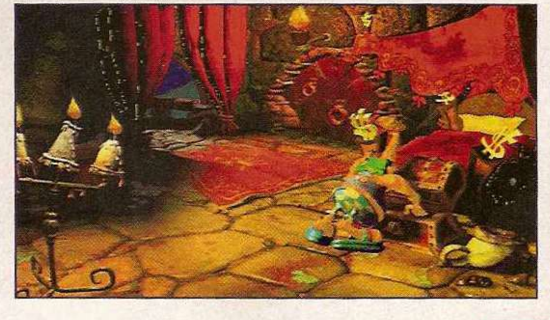
Koukou, nous revoilou !

Rappelons tout d'abord le CV de nos interlocuteurs, cofondateurs de la société Haïku. Leur parcours remonte pratiquement aux origines de la micro « domestique » : Oric1, Amstrad, ST, Amiga. Ils avaient déjà développé quatre jeux d'aventure (dont Fer Et Flamme sur CPC) quand ils sortent Bat I en 1989 sous le label Computer's Dream. C'est immédiate-











ment la ruée, 100 000 exemplaires vendus, la vie facile, les femmes... Oui, 100 000 exemplaires vendus. Un énorme succès dans le monde micro. Trois ans plus tard, c'est Bat II. Puis en 1993, ils créent Haïku à six associés. D'après O. Cordoléani, ce changement de structure relève tout à la fois d'une adaptation organisationnelle et de deux orientations, l'une stratégique, l'autre artistique. Depuis ses débuts, l'entreprise s'est agrandie. Elle compte aujourd'hui quarante personnes dont 18 dans les locaux, les salariés externes étant connectés à un énorme serveur qui centralise et transmet (graphiques, sons, routines, etc.) selon l'organisation éprouvée de la toile d'araignée. Il convenait de créer une entité nouvelle, plus « entreprise » que « groupes de potes », qui intègre l'ensemble de ces évolutions, d'où Haïku. Partant de ce nouveau label, il devenait également plus facile d'impulser une stratégie nouvelle, plus ouverte sur les pays étrangers (USA, UK), sur certaines activités connexes (bétatesteurs Microsoft, développeurs Apple) et sur d'autres plates-formes que le PC (PSX, CD-I, Saturn), cette dernière direction étant le produit d'un constat simple : le CD-Rom, c'est déjà demain.

À l'origine d'Haïku Studios, il y avait Bat

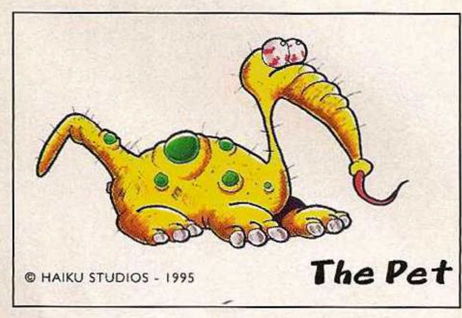


Une évolution intelligente

Ce support est également au centre des orientations artistiques de Haïku : Bat faisait déjà neuf disquettes, l'avènement du CD-Rom libère entièrement la créativité des scénaristes et designers graphiques, leur permettant de créer enfin les univers immenses auxquels ils ont rêvés : des mondes imaginaires, donc originaux, des jeux d'aventure au long cours, intéressants, passionnants, riches et beaux... en gros, des jeux que nous n'aurions pu imaginer hier, même dans nos utopies ludiques les plus folles. Le support CD-Rom engageant l'équipe entière dans de nouvelles perspectives en matière de production, il a été jugé opportun de construire une nouvelle identité, un nouveau style, donc une nouvelle signature : Haïku. Il ne s'agit pourtant pas de promouvoir un style graphique canonique, un

Si par hasard, vous aviez des talents de programmeur, scénariste, graphiste... ou que vous ayez des idées ou des compétences qui soient susceptibles d'apporter un plus à une équipe de développeurs, Haïku se déclare intéressé. Un détail quand même : Mastermind, Space Invaders et PacMan sont des marques déposées depuis très longtemps, évitez de déranger de vieux brevets poussiéreux.





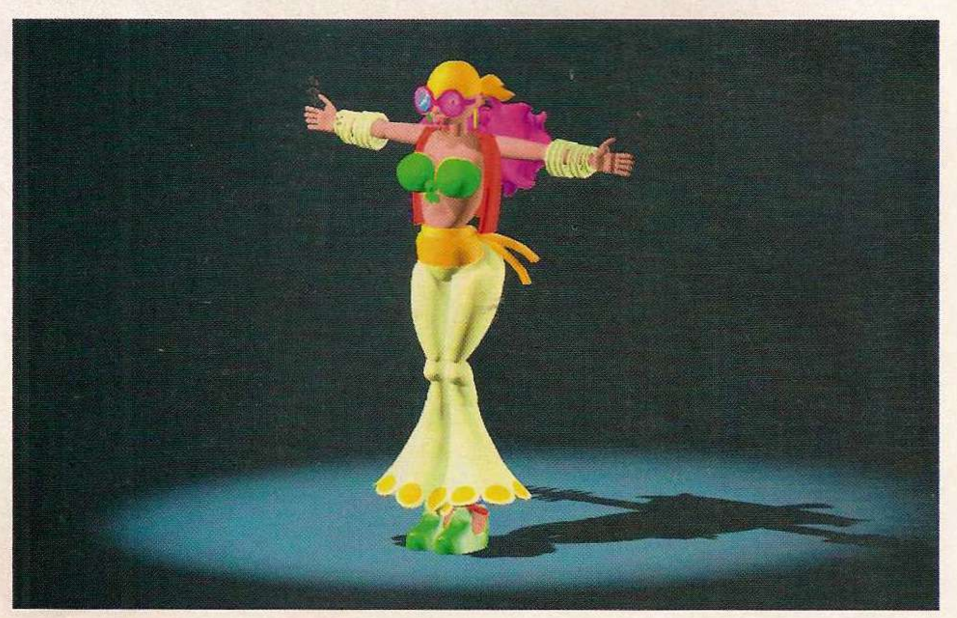


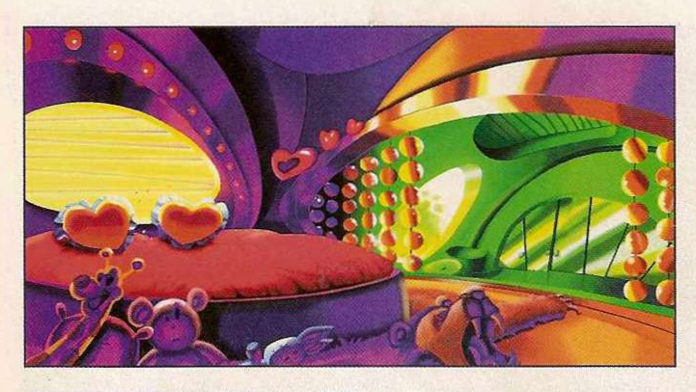
type d'interface figé ou encore une catégorie de jeu arrêtée qui s'imposeraient aux concepteurs comme autant de carcans, mais plutôt d'instaurer une « philosophie » du développement dont le principe directeur serait le primat de l'imaginaire sur la technique. Une attitude intéressante : accepter des projets-étapes qui ouvrent à l'équipe de nouveaux savoir-faire, en matière de programmation certes, mais aussi dans le dessin animé, le film, les courts-métrages d'animation (genre pâte-à-modeler en image par image), les jeux télévisuels, etc. Le but est double : faire émerger de nouvelles voies de création micro-ludique à travers une rencontre avec d'autres approches artistiques, et s'assurer qu'un projet créatif et séduisant ne soit jamais bridé par des aspects techniques non maîtrisés. Car, paradoxalement, c'est en menant une réflexion technique poussée qu'on peut donner aux créateurs les clefs qui leur permettront d'ouvrir les portes de leur imaginaire - pardon lecteurs, si je sombre parfois dans la métaphore triviale. C'est l'objectif que s'est donné Hervé Lange (la réflexion technique, pas la métaphore triviale). Il parle avec enthousiasme du travail réalisé par l'équipe, des projets envisagés, des pistes à creuser (logiques floues, réseaux neuraux)... et surtout d'un énorme projet : GAP.

GAP : l'arme ultime

Le titre est assez maladroit (les auteurs eux-mêmes le reconnaissent) non pas parce que ce sont les initiales de « grave affection pulmonaire » mais plutôt parce qu'en anglais « gap » signifie « fossé » alors que ce système vise un but opposé : combler la distance entre l'acte de création et la programmation d'un jeu. Le véritable sens de cette abréviation ? Game Arrangement Procedure... ou Graphic Adaptation Program, il a été prononcé trop vite pour que ma mémoire (très volatile) l'enregistre. De toute façon, il devrait changer. Dès l'origine du projet, ce soft avait une double vocation. Établir tout d'abord un système de passerelles entre les principales plates-formes présentes sur le marché pour faciliter, donc accélérer, l'adaptation d'un jeu développé sous PC vers d'autres bécanes comme le





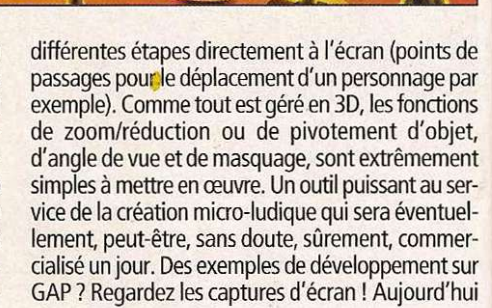


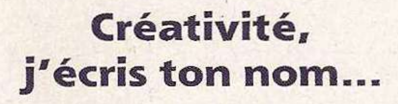


CD-I ou la PSX. Mais surtout, comme je l'ai déjà évoqué, libérer le créateur des contraintes techniques et des délais inhérents à l'élaboration d'un jeu, en lui offrant des outils de développement accessibles lui permettant de visualiser rapidement le résultat jouable de son travail de conception (scénario, entre autres). Ce projet, bien que très avancé, n'est pas complètement finalisé. Hervé parle avec emphase de briques qui s'ajustent dans un grand mur plein de trous. Il faut comprendre par là qu'il a été conçu comme une architecture modulaire regroupant différents mini-programmes emboîtés (dans le gros carton Windows), et qu'il manque encore quelques éléments.

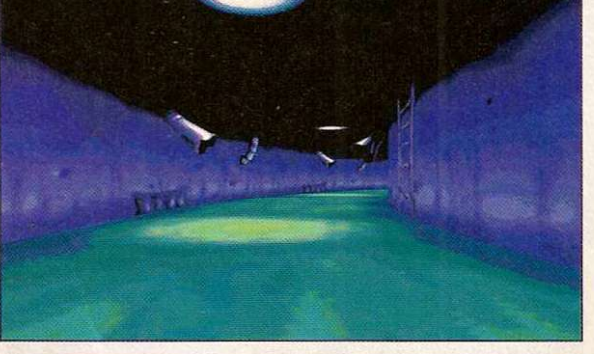
Demain sur vos écrans

Pour le décrire rapidement, GAP comprend déjà un module d'élaboration de scénario utilisant un langage simple, un autre permettant de gérer l'insertion d'objets dans les décors et une interface facilitant la réalisation d'animations avec définition des


différentes étapes directement à l'écran (points de passages pour le déplacement d'un personnage par exemple). Comme tout est géré en 3D, les fonctions de zoom/réduction ou de pivotement d'objet, d'angle de vue et de masquage, sont extrêmement simples à mettre en œuvre. Un outil puissant au service de la création micro-ludique qui sera éventuellement, peut-être, sans doute, sûrement, commercialisé un jour. Des exemples de développement sur GAP ? Regardez les captures d'écran ! Aujourd'hui

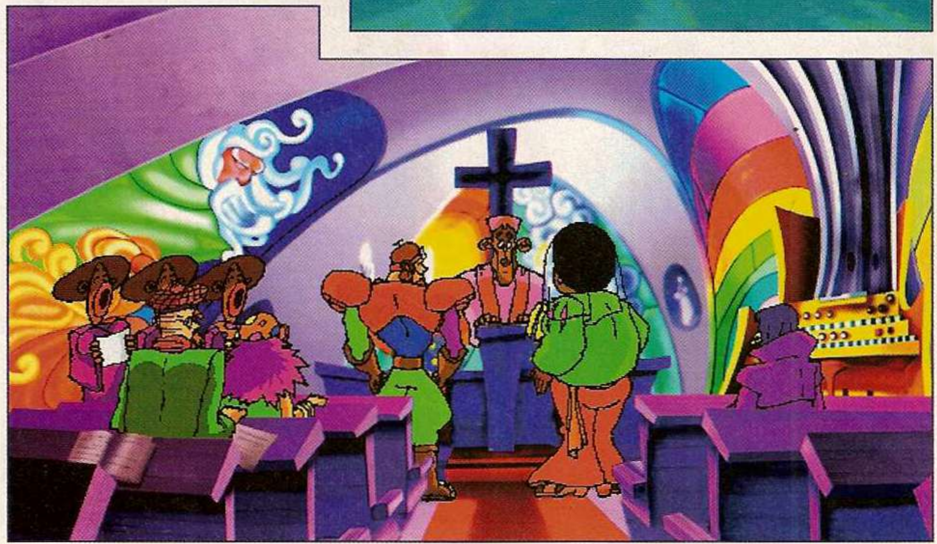

Créativité, j'écris ton nom...

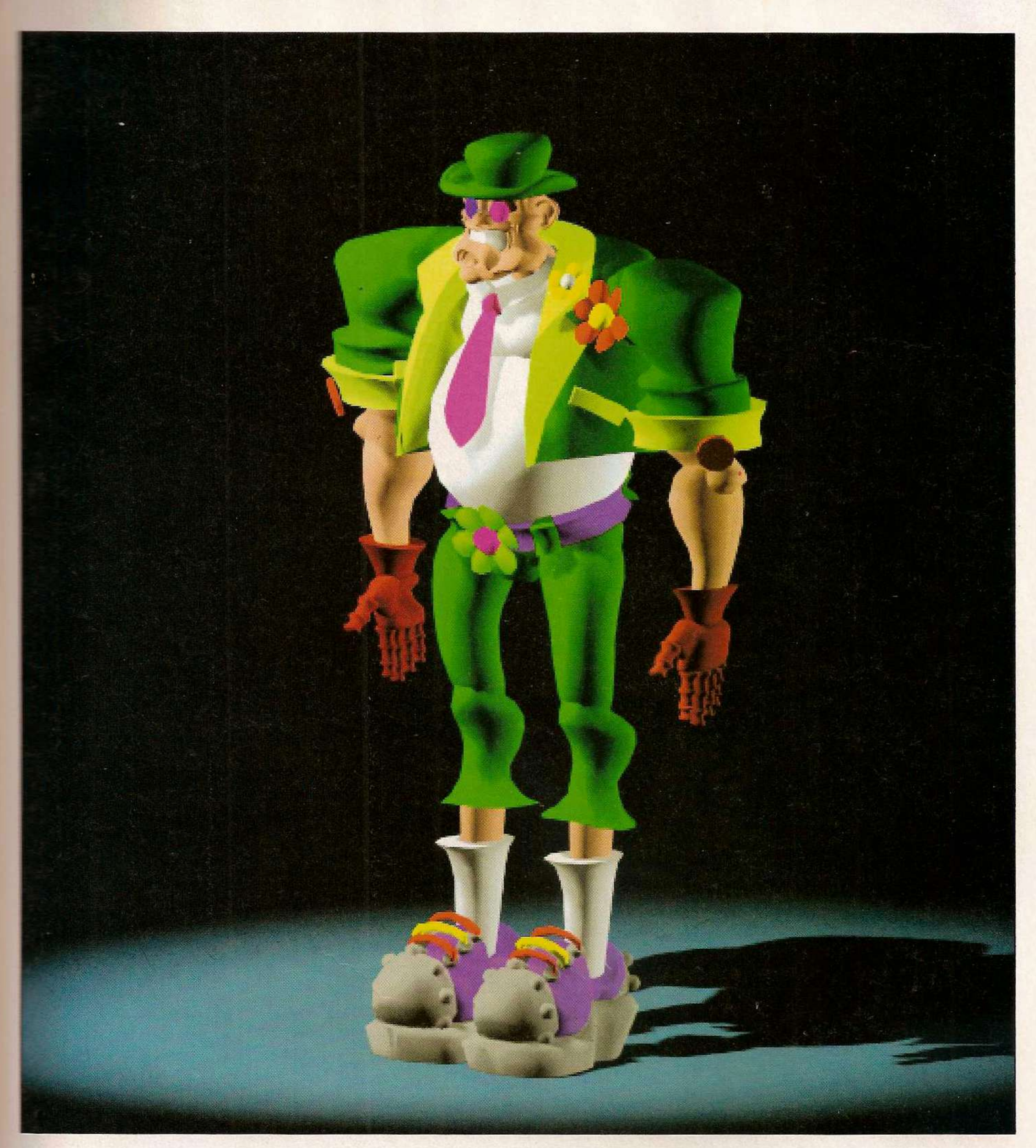
Haïku développe tous ses produits à l'aide de ce système. Leurs deux softs à venir, Down In The Dumps et Demon Drivers, n'échappent pas à la règle. Preuve de la polyvalence de GAP, ils ne relèvent pas de la même catégorie de jeu. Entièrement en 3D, le premier appartient au genre « aventure », l'action se situant dans... une décharge publique ! Quand nos interlocuteurs disaient être des créateurs d'univers, ils ne plaisantaient pas ! D'après les séquences de jeu que nous avons pu voir, les gra-











phismes sont (très) originaux, de nombreux gags visuels parsèment l'intrigue, les voix et bruitages collent parfaitement à l'ambiance délire-fun et la musique choisie est de circonstance (« trash » façon Suicidal Tendencies, pour les connaisseurs). Il devrait cartonner lors de sa sortie prévue en décembre 95. Quant à Demon Drivers, il mène un double jeu : course de motos (entre personnalités psychotiques) jouable en réseau d'une part, et jeu d'aventure en solo (avec les mêmes décalés de la coiffe) d'autre part ; ce concept novateur devrait séduire les joueurs polyvalents que nous sommes. Si j'ajoute que ce soft est tout en 3D (bien sûr), avec des bruitages et des musiques d'enfer, on peut légitimement penser qu'il va lui aussi créer l'événement à Noël. Précisons qu'ils sortiront tous les deux sur PC CD-Rom mais aussi sur CD-I et la PlayStation Sony. Bon, je résume : poème chinois - Bat - créateurs d'univers - 3D - système GAP. Apprenez cette série par cœur, vous serez ainsi les premiers à pouvoir parler de Haïku quand ces deux softs ébranleront l'univers du jeu micro (bon, je m'avance un peu, nous attendrons les versions définitives, mais quand même...). ■

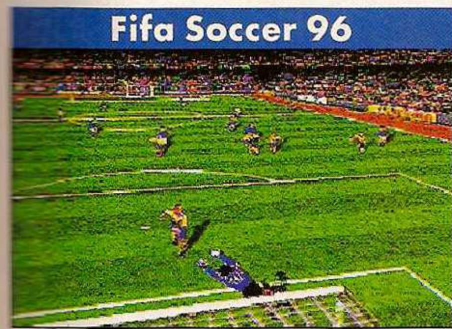
FEU D'ARTIFICE SUR HOLLYWOOD

Courant mi-mai, se déroulait à Los Angeles le salon des jeux vidéo le plus intéressant depuis bien des années. Tous les éditeurs avaient gardé pour cette occasion de grosses surprises, et voici un bref résumé des grandes nouveautés qui nous ont été dévoilées. Pour ceux qui veulent en savoir plus, un numéro spécial de Génération 4 sera disponible en kiosque dès le 6 juillet 95, avec un CD-Rom bourré de démos inédites !

Warcraft II

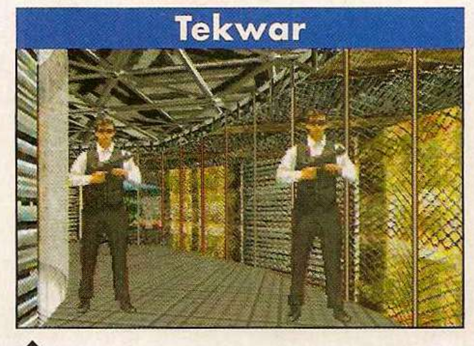
Sur le podium des jeux phares de l'E3 pourrait figurer en seconde position : Warcraft II Tides Of Darkness. Sa principale nouveauté est la possibilité d'évoluer au sol, sur l'eau ou en l'air. Chaque personnage est désormais entouré d'une zone éclairée (son champ de vision) au-delà de laquelle le décor est ombré ; et si vous pouvez distinguer les éléments de décor importants, il n'en est pas de même pour les troupes ennemies embusquées. D'où l'intérêt d'accompagner vos troupes d'un zeppelin qui dévoile une portion beaucoup plus large de terrain ! Tous les éléments du jeu sont maintenant évolutifs, les bâtiments comme les hommes qu'ils soient d'une race alliée ou de la vôtre. Car si le choix de départ se limite toujours aux humains ou aux orcs, il est désormais possible de s'allier à des trolls, des elfes... Il sera permis de jouer à sept en réseau et toujours à deux en serial link/modem avec un seul CD. Beaucoup plus riche que son prédécesseur (sorts, unités, bâtiments, etc.), WII proposera des campagnes supplémentaires aux vétérans et fin du fin, des graphismes SVGA ! Sortie en octobre.

Fifa Soccer 96



Décidément, ils adorent le SVGA chez Electronic Arts... Ça tombe bien, nous aussi. Les fous du ballon rond ont tous souvenance de Fifa Soccer 95 auquel Action Soccer fait aujourd'hui concurrence ; alors sachez que la version 96 prévue pour la fin de l'année est loin d'être une simple mise à jour. Avec ses graphismes haute résolution, ses innombrables angles de vue, ses quinze minutes de vidéo sur CD, ainsi que ses effets sonores et ses chants en Dolby Surround, il cherche à s'imposer en tant que référence. Le jeu est aussi beaucoup plus réaliste bien que toujours orienté arcade, avec une balle qui restera scotchée à vos pieds sans un tacle ou une passe, et propose une intelligence artificielle grâce à laquelle votre équipe appliquera vos décisions stratégiques. Les 300 équipes du jeu respectent aussi les spécificités de leurs *alter ego* non virtuels. Il sera possible de jouer jusqu'à quatre. Un 486DX-50 avec 8 Mo de Ram est conseillé pour ne pas gambader en slow motion sur les belles pelouses SVGA !

Tekwar



À votre avis, quel type de jeu pouvait-on obtenir à partir de nouvelles écrites par William Kirk Shatner ? Un Doom moderne (si, si). Ce dernier a participé à son développement et tourné des séquences vidéos pour Capstone, l'éditeur, inspirées de sa saga littéraire et de la série TV (dans laquelle il tient un rôle). Le scénario vous fait faire un bond temporel de cinquante ans dans le futur, dans un Los Angeles rongé par le Tek, une drogue dévastatrice. Confronté à des junkies et des dealers, vous devrez soit les appréhender soit... les tuer ! Tekwar offre au joueur une grande liberté d'action au sein d'une métropole hyperréaliste. Vous pouvez pénétrer dans chaque bâtiment, chaque immeuble, emprunter des ascenseurs, détruire les éléments du décor les plus fragiles, etc. Bref, vous êtes libre. Libre de zigouiller et d'être zigouillé, car les ennemis réagissent intelligemment en contournant les obstacles pour vous abattre. Jouable jusqu'à seize en réseau, Tekwar sera disponible à la rentrée.

Witchaven

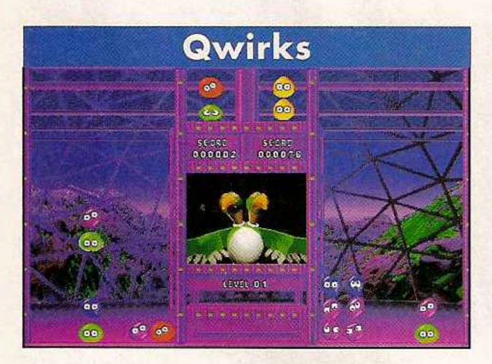


Capstone (l'auteur du calamiteux Body Count) ose s'attaquer à ID Software (bénis soient-ils) et plus particulièrement à sa dernière production : Heretic. Witchaven est en effet un jeu d'action en 3D texturée situé dans un univers Heroic-Fantasy. Plongé dans l'obscurité par les sorcières de l'île de Char, votre peuple se voit confronté à des démons dopés par les ténèbres. Il vous échoue maintenant la lourde responsabilité de rétablir l'ordre en défiant les sorcières de Witchaven, tâche délicate mais ô combien gratifiante (rien de tel qu'une cicatrice pour faire perdre leurs inhibitions aux jeunes paysannes du pays). En réseau IPX, permettant à seize joueurs de se rencontrer, le moteur 3D du jeu vous permet de regarder en haut et en bas à l'aide de la souris ou d'un casque virtuel, avec une grande fluidité. Whitchaven ne lésine pas sur les armes ou les sorts, et propose une introduction en images de synthèse. Prévu pour octobre sur CD-Rom PC, il suivra de peu la sortie de Tekwar du même éditeur.

Need For Speed

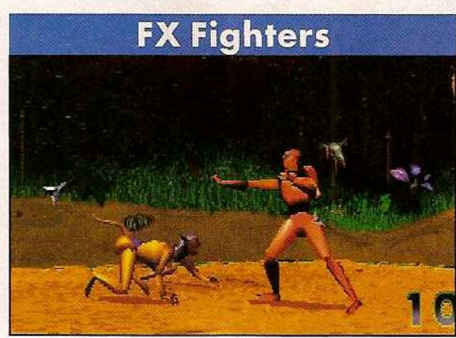
Il va falloir revoir son jugement sur les capacités du PC à concurrencer les nouvelles consoles. Ainsi l'adaptation du Need For Speed 3DO en a surpris plus d'un avec ses graphismes SVGA et son option multijoueurs (jusqu'à huit en réseau). Cette simulation automobile en 3D texturée vous propose de piloter huit voitures de rêve : Diablo, Ferrari 512 (celle de Magnum), Porsche 911 (celle d'Olivier), Corvette, etc. Vous avez le choix entre quatre options de course (contre la montre, tête-à-tête, course simple ou tournoi), trois vues et la possibilité de revoir vos meilleurs crashs. Les décors du jeu sont superbes (bien plus fins que sur 3DO) et varient sans cesse des autoroutes de métropole aux sinueux parcours montagneux. Prévu pour fin 95, Need For Speed s'affirme comme le successeur des Test Drive d'Accolade et non des Out Run. Ainsi, tout en proposant des crashs spectaculaires (entraînant souvent de stupéfiants carambolages), il privilégie la simulation à l'arcade. Ce jeu d'E. A. est prévu pour la rentrée…

Qwirks



Perdu au milieu d'une flopée de titres présentés sur écran géant à grand renfort de décibels et d'aguichantes pom-pom girls, Qwirks se contentait d'un modeste PC isolé au centre du stand Microprose. Ce fut donc mon aire de repos durant le salon, Qwirks se substituant aisément aux masseurs professionnels bordant certaines allées (véridique !). Conçu par Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris, ce jeu jouant sur les deux « réflex » (« ion » & « e ») propose une ambiance bien moins austère que Breakthru du même auteur. Vous devez toujours éviter que votre écran ne se remplisse d'objets hétéroclites, cette fois-ci des particules en provenance de l'espace, les Qwirks. Ces derniers ne disparaissent que s'ils sont en contact avec trois de leurs congénères de même couleur, selon le principe de Columns. Jouable à deux ou contre l'ordinateur (treize adversaires), le principe des vases communicants est appliqué aux deux écrans de jeu. Sortie sur PC et Mac prévue pour cet été.

FX Fighters



Tandis que Tekken était la star du stand Namco et l'un des gros titres du stand Sony, FX Fighters de GTE Entertainment se pavanait sur PC. Conçu par Argonaut (Creature Shock), ce jeu de baston en 3D texturée propose neuf décors et neuf guerriers Aliens originaux. Premier produit à utiliser la technologie B-Render, la fluidité de FX Fighters ne peut être contestée. La variété des animations, avec plus de quarante attaques par adversaire, chacun possédant son propre style (une mante religieuse ne se bat pas comme un Golem, c'est évident), est impressionnante. Les personnages comme les décors sont en 3D, d'où des mouvements de caméra incessants autour des adversaires, les premiers bénéficiant d'un traitement de faveur avec des mouvements issus du Motion Capture pour plus de réalisme. La jouabilité n'a pour l'instant pas été réglée, d'où l'impossibilité de porter un premier jugement, mais il est évident que FX Fighters souffrira de la concurrence de Warriors au niveau de la réalisation. Prévu pour l'été.

The Terminator Future Shock



Après Terminator Rampage, Bethesda Softworks exploite à nouveau sa licence en nous proposant pour la rentrée Future Shock (questionné en mai à l'E3, ils pensaient avoir encore deux mois de travail). Le scénario vous place à nouveau dans un futur où les machines sont reines et Skynet, Dieu. En tant que rebelle sous les ordres de John Connor, vous avez à accomplir une quarantaine de missions pour l'aider et vos résultats influeront sur la suite du jeu. Si les graphismes en 3D texturée ne sont pas à couper le souffle, l'animation est d'une fluidité et d'une rapidité au-dessus du moindre reproche. Le jeu fonctionnera sur 386DX avec 4 Mo de Ram, le 486DX-2 étant la machine conseillée. La vingtaine de robots ennemis est elle aussi en 3D et possède des animations tout à fait convaincantes puisqu'inspirées par les films de Cameron. Pas moins de quinze armes vous sont proposées pour nettoyer le futur, avec des effets lumineux particulièrement réussis lors des tirs et des explosions.

Pitfall



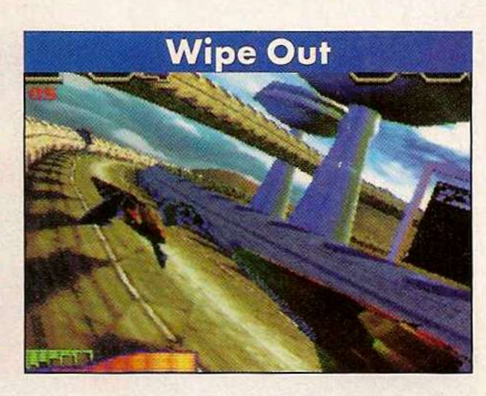
Précédant la sortie d'Earthworm Jim, le ver de terre star de Shiny Entertainment dont Activision possède également les droits d'adaptation sur PC, l'éditeur nous présentait celle de son propre hit sur consoles 16 bits : Pitfall The Mayan Adventure. Présent à l'E3 sous forme de démo jouable, ce jeu de plate-forme est à la pointe de ce qui se fait dans le style (bitmap) sur consoles. Avec un scrolling rapide et fluide, une richesse de jeu satisfaisante, un personnage principal très maniable, aux animations hyperréalistes... Pitfall ne perd apparemment rien de ses qualités sur PC et plus précisément sous Windows 95, puisqu'il s'agira d'un des premiers jeux à tirer parti de la « mariée » Microsoft. Armé d'un fouet, d'un boomerang et d'une fronde, notre Indiana Jones version Activision sait aussi jouer les Tarzan en se balançant de liane en liane et en tentant de communiquer avec les animaux du cru (« pas bon miam miam, pas bon ! »). Les Roi Lion et autres Jazz n'ont qu'à bien se tenir ! ■

F1 Grand Prix II



J'avoue personnellement avoir snobé toutes les simulations de type Indycar, considérant que le vénérable F1GP les enterrerait incontestablement les unes après les autres... J'ai eu tord, le grand fossoyeur sera F1GP II ou ne sera pas. Les premières images nous étaient présentées sur le stand Microprose, sous forme de vidéo malheureusement. Toujours de Geoff Crammond, cette suite promise pour Noël 95 proposera des graphismes 3D à la pointe de la technique avec des textures et des effets lumineux encore jamais vus. Les F1 n'auront rien à envier aux originales avec un souci du détail allant jusqu'à la réflexion du soleil sur la carrosserie ! L'intelligence artificielle a aussi été améliorée avec des pilotes possédant une personnalité qui leur est propre et influant sur leur manière de piloter (agressive ou passive) comme sur leurs réactions au volant (impatience, etc.). Et cette fois-ci, le circuit (courbes, chicanes) influera réellement sur les réactions de la voiture ! ■

Wipe Out

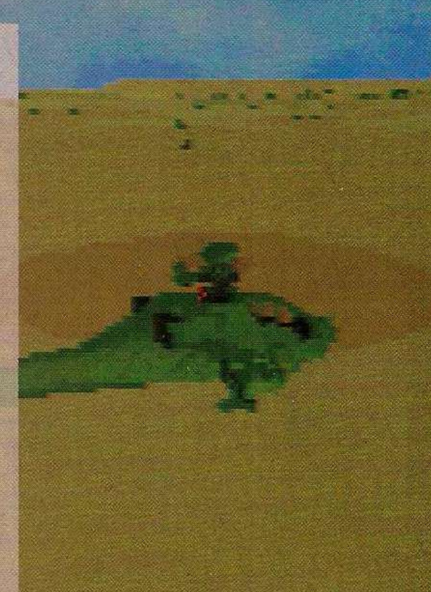


Psygnosis, comme beaucoup d'éditeurs, développe plusieurs produits sur les nouvelles consoles et plus précisément sur PlayStation (n'oublions pas que l'éditeur appartient désormais à l'empire Sony). Parmi eux : Sentient, Destruction Derby (de Reflections), Krazy Ivan, G Police, Parasite et Wipe Out. Tous sont prévus sur CD-Rom PC avant 96, tandis que des jeux comme Lemmings 3D, Novastorm et Discworld sont annoncés sur PlayStation. Wipe Out est une course futuriste dans la veine de Crash'n Burn de Crystal Dynamics sur 3DO, à la différence près que votre véhicule se déplace sur coussin d'air. La réalisation du jeu (en 3D texturée) égale le superbe Ridge Racer, les bugs graphiques en moins. Les circuits torturés vous obligent à franchir des précipices, à emprunter d'étroits goulots à une vitesse hallucinante tout en évitant de vous faire blaster par un concurrent... Jouable à deux, Wipe Out sortira d'abord sur PlayStation, puis sur CD-Rom PC. ■

Rise Of The Robots 2 : Resurrection

Après un premier essai plutôt raté, l'équipe à l'origine de Rise Of The Robots s'est attachée à fournir un deuxième épisode bien plus attractif. À cette occasion, les graphistes ont encore amélioré leur production sous 3D Studio, en offrant dix-huit combattants différents. On retrouve les six premiers robots, légèrement remaniés et améliorés, mais aussi douze nouveaux venus. Un gros effort a été réalisé afin d'offrir beaucoup plus d'animations pour chacun des personnages. Cela signifiera une meilleure qualité, mais aussi une plus grande variété de coups possibles (trente contre huit dans Rise 1). Vous aurez en outre la possibilité de sauter par-dessus les ennemis. Les décors sont vraiment superbes, avec des animations sur le fond et surtout des écrans qui scrollent horizontalement. Les scènes cinématiques seront encore plus nombreuses, notamment pour illustrer les victoires et les défaites. La jouabilité de l'alpha version présentée était déjà bien meilleure que dans Rise 1... alors tous les espoirs sont permis. ■

Apache Longbow



Après s'être fait une solide réputation dans le domaine de la simulation hyperréaliste avec Tornado, Digital Integration s'intéresse maintenant aux autogyres. Comme son nom l'indique, Apache vous propose de prendre les commandes de l'hélico le plus répandu dans l'armée américaine, même s'il commence un peu à dater. Très proche de Tornado, on retrouve dans Longbow la même interface pour la préparation des missions, en SVGA, qui permettra aux tacticiens de planifier leur expédition au quart de pale près. Le jeu offrira trois zones de combat, à savoir Chypre, le Yémen et la Corée. Vous pourrez vous y ébattre dans des missions d'entraînement, des missions uniques et trois campagnes, en compagnie d'un maximum de six ailiers. Le moteur 3D fera l'objet d'améliorations notables : l'affichage en SVGA sera disponible, mais seuls les possesseurs de Pentium devraient se sentir concernés ! Sinon, on peut maintenant noter quelques textures et des ombrages Gouraud sur les objets 3D. Apache permettra de jouer jusqu'à seize en réseau en deux équipes. ■

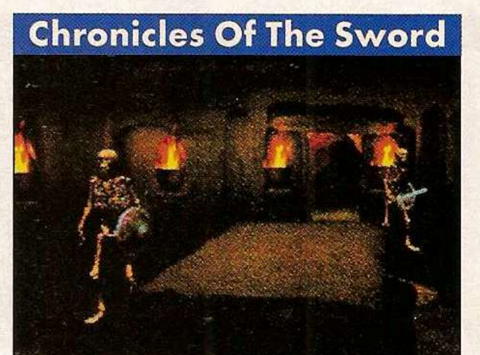




Comanche Mac

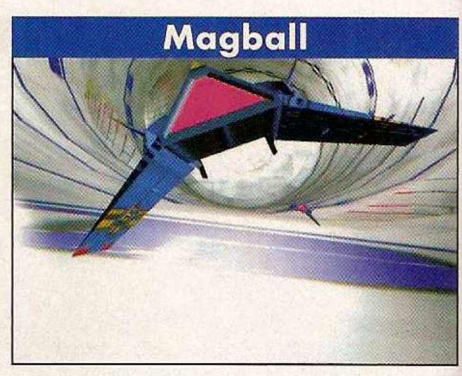
1994 aura marqué l'avènement du Macintosh comme machine de jeu à part entière, au même titre que le PC. Le temps des vaches maigres est bien fini. Après Sierra, Origin, LucasArts ou encore Infogrames, c'est au tour de Novalogic de décliner l'un de ses hits sur la Pomme, en l'occurrence Comanche, qui, comme chacun sait, constitue l'un des piliers de la logithèque PC. Quand on sait que Doom ne saurait tarder sur Mac, on se demande ce que ses possesseurs vont bien pouvoir envier à leur confrères Pcistes ! Comanche Mac sera identique aux versions floppy et CD du PC avec simplement des animations intermédiaires améliorées à l'aide d'un programme spécialement développé par Novalogic pour l'occasion (supérieur au Quicktime 2.0 selon leurs dires) et des graphismes en haute résolution. Prévu pour septembre, il faudra tout de même un PowerMac ou au minimum un 68000 performant pour préserver ses nerfs. La plupart des joysticks Mac seront aussi gérés. ■

Chronicles Of The Sword



Si l'on devait trouver un point commun à la majorité des futurs hits présentés à l'E3, ce serait l'utilisation du mode SVGA. Tandis que Wipe Out se pavanait sur deux écrans géants du stand Psygnosis, Chronicles Of The Sword se contentait d'un modeste PC pour exposer ses superbes décors haute résolution aux plus curieux. Ce jeu d'aventure/rôle est composé d'une soixantaine d'écrans fixes en 3D texturée à l'intérieur desquels vous déplacez votre personnage modélisé afin de résoudre diverses énigmes. Prévu pour fin 95 (comme la majorité des titres Psygnosis, ça devient suspect…), Chronicles était encore à un stade de développement peu avancé, d'où l'impossibilité de juger de l'intérêt du produit. Il semble néanmoins qu'il embrasse la mode cinématique en se rapprochant d'un Hell où les Chevaliers de la Table Ronde se substitueraient aux Net Runners. Film interactif ou véritable jeu, il nous reste encore quelques mois pour en juger. ■

Magball



Parmi les nouveaux venus dans ce milieu, Trimark Interactive, la branche Jeu Vidéo de la boîte de cinéma, présentait quelques produits originaux dont Magball. Il s'agit d'un mélange entre une course de voitures futuristes et un football. À travers des circuits de plus en plus complexes, les joueurs devront marquer des buts à l'équipe adverse. Outre une réalisation qui prouve bien que dorénavant, avec des moyens importants, il est facile d'épater la galerie, le jeu proposera l'option multijoueurs. À un-contre-un ou à deux-contre-deux, vous pourrez éclater gaiement vos petits copains. Vous aurez bien sûr de nombreuses surprises sur les circuits, telles des rampes, des tunnels, des turbos, des culs de sac… Le jeu est annoncé comme tournant exclusivement sous Windows 95 et sur CD-Rom PC pour 1996. Le phénomène réseau devrait en effet pleinement profiter de la nouvelle mouture de Windows, qui semble de plus en plus attractive pour les joueurs. ■

Magic : The Gathering



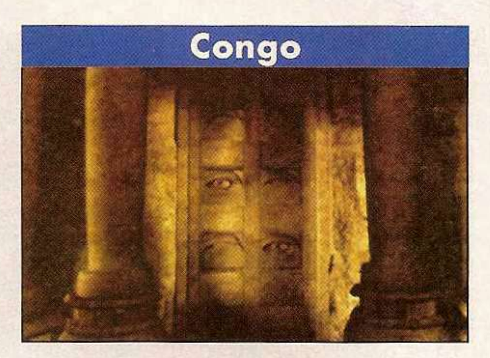
Lamentable est le premier mot qui vient à l'esprit pour qui aura su noter le manège de Yann sur le stand Microprose. Ce dernier retournant toutes les demi-heures demander le dossier de presse Magic en arborant des déguisements volés sur d'autres stands (Baldie de Gametek, etc.). Pourquoi ? Mais pour quelques cartes Magic offertes avec le dossier ! Face au succès de ce jeu médiéval fantastique, avec plus de 500 millions de cartes vendues à ce jour, la sortie prochaine (sept. 95) d'une adaptation CD-Rom PC ne surprendra personne. Ce jeu de stratégie proposera des graphismes SVGA et une option Multijoueurs réseau/modem permettant d'affronter des adversaires humains mais aussi de discuter et d'échanger des cartes ! Une version Internet est en discussion avec un accès limité à deux couleurs (le jeu est basé sur cinq types de magie, chacun représenté par une couleur). En mode un joueur, plus de 1 000 cartes sont accessibles pour apprendre les règles et se familiariser à l'univers Magic. ■

Sid Meier's CivNet



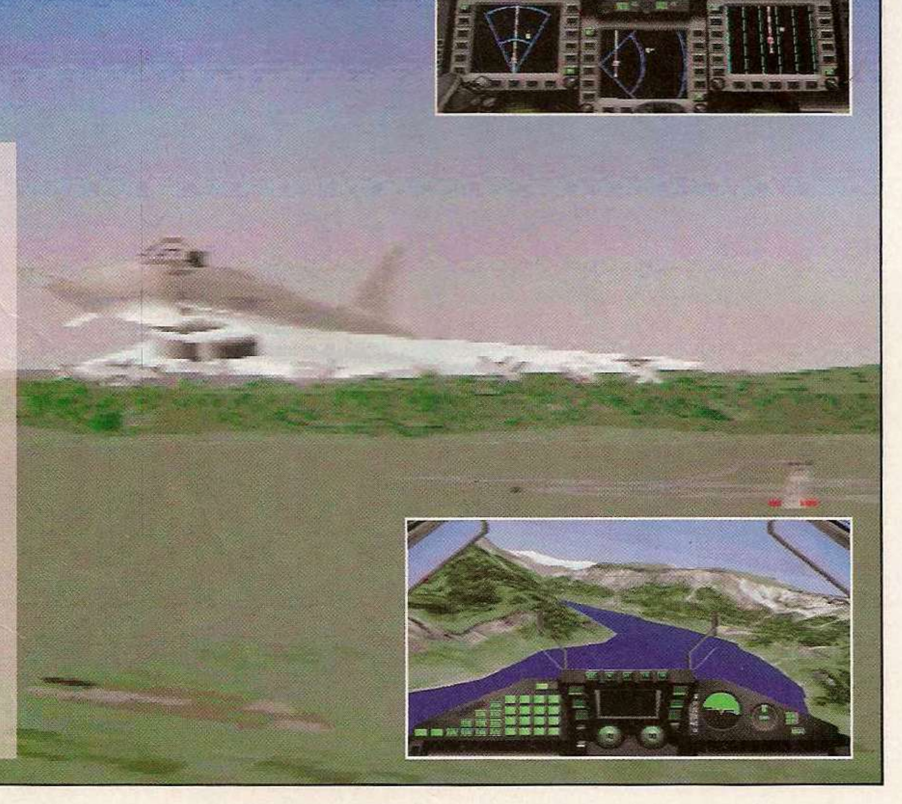
Civilization, considéré par beaucoup comme le meilleur jeu de stratégie de tous les temps, s'offre un come back sous le nom de CivNet. L'amélioration essentielle à son jeu, selon les dires de Sid Meier himself, était l'option Multijoueurs. C'est désormais chose faite avec CivNet, jouable en réseau, modem et même sur Internet. Il est bien entendu possible de s'envoyer des messages *via* un « cheat mode » et de déterminer un nombre maximal de connectés ou au contraire de privilégier la connexion libre. Grâce à l'utilisation de Windows (3.1), le jeu est maintenant en SVGA et permet l'ouverture de huit fenêtres en même temps. Dans le rang des nouveautés, nous trouvons un éditeur de terrain mais aussi la possibilité de créer son propre leader. CivNet est également jouable en solo. Prévu pour juillet sur CD-Rom seulement, PC ou Mac, le jeu sera entièrement traduit dans notre langue. Enfin, les possesseurs du premier Civilization pourront acquérir CivNet à un prix spécial. ■

Congo



Viacom NewMedia, un nouveau venu dans le monde du jeu vidéo, auteur des très décevants Are You Afraid Of The Dark et Club Dead, semble enfin tenir un bon jeu pour cet automne. Congo, bestseller de Michael Crichton (Jurassic Park, Harcèlement) et futur blockbuster, n'est pas un produit destiné à passer inaperçu. Avec aux États-Unis dans un premier temps : un Congo Magazine, des cartes à jouer Congo, des costumes, des calendriers, des jeux de plateau, un Making of Congo… le jeu Congo : The Movie Descent Into Zinj - sur CD-Rom PC (oct. 95) et CD-Rom Mac (nov. 95) - est condamné à l'esbroufe et au succès. Pour l'esbroufe, nous avons des graphismes SVGA en 3D précalculée. Ce jeu d'aventure/action vous plonge en effet dans de fastueux décors exotiques entre extérieurs de jungle et intérieurs de temples oubliés, ceux de la cité perdue de Zinj. Cocktail de puzzles et de scènes d'action, Congo convainc au premier abord. Patientons jusqu'en octobre pour constater s'il survit ou non à nos testeurs. ■

TFX 2 : EF 2000



Après TFX et Inferno, DID recommence à faire valser les polygones dans un simulateur de combat qui s'annonce comme l'un des plus impressionnants de cette fin d'année. Contrairement à TFX, EF 2000 ne proposera qu'un seul avion à piloter, l'Eurofighter, mais avec des caractéristiques à faire se dresser les cheveux au-dessus du casque ! Le modèle de vol est élaboré à partir des caractéristiques réelles de l'EF 2000, fournies par la British Aerospace. En plus d'un cockpit virtuel reproduisant fidèlement l'original, le joueur profitera d'un système d'armement hyperréaliste. Le jeu proposera une campagne au-dessus de la Norvège, avec 4 millions de km² de terrain modélisé. Grâce à l'intelligence artificielle qui gérera tous les aspects stratégiques et tactiques de la campagne en temps réel, TFX 2 offrira des millions de missions potentielles ! Pour chaque mission, vous disposerez de trois ailiers, et jusqu'à huit personnes pourront y jouer en réseau. Rendez-vous à Noël pour le décollage ! ■

Shanara

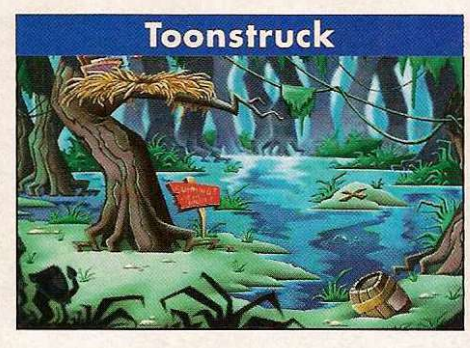


Legend Software, repris en distribution par Virgin, semble se spécialiser dans les licences de romans d'Heroic-fantasy avec la saga Shanara de Terry Brooks, tirée de l'excellente série du même nom (jetez un coup d'œil sur « L'épée de Shanara », publiée aux éditions J'ai Lu). Ce dernier jeu d'aventure, prévu pour fin 95, reprend l'interface de l'excellent Dragonbreath sorti cette année, avec une réalisation tout aussi somptueuse. Graphismes SVGA magnifiques, doublés d'animations en images de synthèse magnifiques, le tout dans un monde féerique. Utilisant la carte du monde créée par Terry Brooks, les auteurs ont repris ce pays imaginaire pour le modéliser et l'intégrer au jeu. Une rapide discussion avec le président de Legend Entertainment Company nous a rassuré sur le scénario, d'une richesse et d'une finesse qui constituent de nos jours un précieux atout par rapport à la concurrence. Cela suffit les jeux qui se finissent en trois ou quatre heures… Malgré près de quarante personnages différents, il est question d'une version française intégrale, voix incluses. ■

Dark Crusaders

La déferlante des clones de Doom continue sur le monde du PC, et Mindscape profite d'une licence originale pour nous proposer un produit basé sur l'univers de Warhammer 40 000. Se déroulant dans un futur éloigné, ce monde se caractérise par l'affrontement titanesque entre l'empire militarisé terrien et une race extraterrestre qui ferait presque passer les Aliens pour des enfants de cœur ! Sous les ordres de l'Empereur, divers clans de guerriers rivalisent d'agressivité pour servir leur maître. Le jeu se différencie des précédents produits par l'utilisation de la haute résolution (SVGA en 640X480 256 couleurs) et par sa compatibilité avec tous les casques de VR annoncés. Trente niveaux différents, infestés de pièges et de monstres pour découvrir le secret de la disparition d'une base impériale vous attendent. Avec quarante minutes de FMV, une option réseau permettant de jouer à huit en simultané, en mode coopératif ou les uns contre les autres, vous allez retrouver ces Metal Marines ayant largement inspirés le look des Marines dans Aliens. ■

Toonstruck



Le Noël 95 sera cartoonesque grâce aux talents conjugués de Virgin et de Christopher Lloyd (l'inventeur halluciné dans Retour Vers Le Futur). Ce jeu reprend un peu le principe de Cool World, avec un animateur de dessins animés, dégoûté de la vie par des années de travail monotone, qui se retrouve soudainement plongé dans le monde de ses cartoons. Se déroulant dans un univers complètement fou, le voici impliqué dans une aventure merveilleuse. Il va devoir aider le roi Hugh (joué par David Ogen Stiers, acteur dans MASH) à contrer les plans du diabolique souverain rival, le comte Nefarious, joué par Tim Curry (Congo, Home Alone 2…). Le produit utilise une combinaison d'animations de style dessin animé avec des décors paints à la main et des personnages filmés sur fond vert et incrustés sur l'écran. Utilisant des techniques de morphing et de motion capture pour obtenir des mouvements réalistes, le produit se caractérisera par un état d'esprit très proche de Roger Rabbit et de Tex Avery ! ■

Worms

Quel culot, chez Team 17 ! Alors que nous prodiguons tous les efforts possibles pour tenir propres nos PC préférés, voilà qu'ils osent y introduire des vers ! Heureusement, Worms promet d'être le programme d'extermination de vers le plus drôle de l'année ! Dans des paysages générés au hasard, chaque joueur dispose de quatre misérables petits vermisseaux armés jusqu'aux derniers anneaux, et agira à son tour avec un ver pour effectuer des coupes claires dans les cent points de vie des vers adverses. Pour vermifuger en joie, un arsenal conséquent est à votre disposition : bazookas, shotguns, mitrailleuses, grenades, mines, missiles, dragon-punchs, et j'en trépasse ! D'un autre côté, les manœuvres de vif repli stratégique prévoient la téléportation, des tunnels et passerelles, ainsi que des tendeurs élastiques. Ce jeu inclassable est conçu idéalement pour trois à quatre joueurs, mais jusqu'à huit d'entre vous pourront y assouvir leurs plus bas instincts vermiphobes. Attention, Worms menace aussi de proliférer sur Amiga et consoles ! ■

Dungeon Keeper

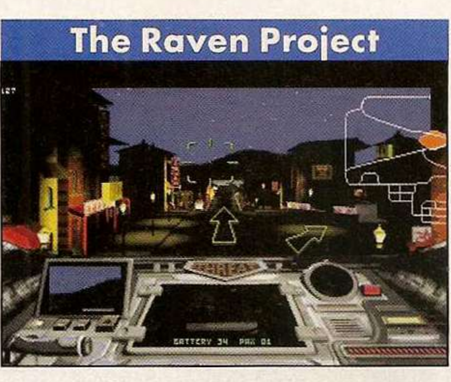
Bullfrog fait partie de ces trop rares pépinières d'où sortent régulièrement de bons produits, voire des hits ou mieux encore, des légendes, avec toujours une certaine originalité et surtout un souci de jouabilité exemplaire. Comment oublier des produits tels que Populous, Powermonger, Syndicate, Theme Park ou Magic Carpet ? Dungeon Keeper reprend le thème des jeux de rôle, avec une technologie à la Magic Carpet ou à la Heretic, et quelques points des plus originaux. Il s'agit tout d'abord d'un produit pouvant se jouer en réseau, dans lequel il sera possible au joueur de tenir le rôle de maître du donjon. Vous pourrez ainsi placer vos pièges, vos trésors et surtout vos troupes, pour détruire toute intrusion d'aventuriers trop présomptueux. À tout moment, vous pouvez prendre le contrôle d'un de vos monstres, pour jouer dans une phase à la Heretic. Suivant les caractéristiques de ce dernier, vous aurez certaines surprises. Ainsi, si vous dirigez une sorte de dragon humanoïde, faisant environ 2,50 mètres de haut, vous risquez de vous voir interdire le passage par certaines portes, trop étroites ! Le plus génial, c'est que les autres joueurs peuvent jouer en même temps des aventuriers ou des monstres dans votre donjon ! (Jeu d'action/Bullfrog-E. A. /CD-Rom PC/Novembre 95) ■

Hellraiser



Alors que Magnet Interactive vient de signer un accord de distribution mondiale avec la Fox Interactive et en attendant l'ouverture de la branche multimédia de la Fox en France, nous avons pu tout de même découvrir quelques productions originales, parmi lesquelles l'arrivée d'un jeu basé sur les films Hellraiser qui se nommera Virtual Hell. Inspiré des films de Clive Barker, vous retrouverez ainsi Pinehead et ses cénobites, tout à leur joie d'exploiter et de causer un maximum de souffrances aux pauvres humains qui ont le malheur de découvrir le secret du cube. Pour l'occasion, les auteurs semblent avoir utilisé tous les artifices des jeux modernes, avec vidéos, images de synthèse et effets spéciaux (surtout des morphings) dans tous les sens, pour un jeu se déroulant dans le cyberspace. Le soft mélangera de la 3D temps réel et des images en SVGA superbes, le tout servant un scénario assez original. (Magnet Interactive/Action-Aventure/CD-Rom PC/Début 96) ■

The Raven Project



Le partenariat Cryo/Mindscape se poursuit avec un nouveau produit qui est annoncé pour la fin de l'année. Il s'agira d'une simulation de combats futuristes, votre personnage appartenant à la rébellion terrienne, menacée d'extinction par une race extraterrestre. Pilotant plusieurs vaisseaux ou à bord de robots (cinq appareils en tout), vous devrez remplir de nombreuses missions s'intégrant dans une vaste campagne. L'intrigue sera dévoilée grâce à des scènes filmées, entrecoupées de phases d'action se découpant en trois types de jeu. Vous aurez des combats à bord de robots du type Mechs, mais aussi des phases de combats spatiaux se déroulant grâce à une technologie proche de Voxel Space utilisé sur Comanche. Enfin, d'autres phases d'action se dérouleront comme dans Chaos Control, avec des scènes précalculées, dans lesquelles votre vaisseau pourra bouger légèrement et surtout éliminer les ennemis trop audacieux. (Mindscape/Simulation/CD-Rom PC/Fin 95) ■

Warhammer Fantasy Battles



Faisant parti des six jeux en développement sur le monde de Warhammer, créé par Games Workshop, ce jeu de stratégie est annoncé pour la fin d'année sous Windows. Les batailles opposeront les troupes orcs, elfes, naines, humaines, avec pour chacune des caractéristiques et des types de magie différents. Utilisant des scènes cinématiques réalisées sous Silicon Graphics pour lier un peu les différents scénarios, il s'agira d'un jeu en 3D isométrique, utilisant bien sûr la haute résolution, avec une représentation très détaillée des troupes et des combats se déroulant en temps réel. On espère bien sûr des options « réseau », mais les auteurs nous ont déjà assuré une intelligence artificielle élaborée, pour les troupes gérées par l'ordinateur. Il n'en reste pas moins vrai que le monde de Warhammer est un des plus intéressants du genre, avec un mélange de barbarie et de technologie correspondant en gros à notre XVème siècle. (Mindscape/Stratégie/CD-Rom PC/Fin 95) ■

Urban Decaye

Après le succès d'Ecstatica, son auteur, Andrew Spencer, a réuni une équipe un peu plus consistante pour sortir un nouveau produit, cette fois-ci, complètement abouti. Conscient de la durée de vie trop courte de son premier jeu et des bugs dus à une sortie précipitée, il s'est lancé sur un projet beaucoup plus ambitieux, utilisant la même technologie. La grosse nouveauté vient du passage en mode SVGA 256 couleurs, et ces quelques écrans suffiront à vous convaincre du résultat. Nous avons pu jouer une dizaine de minutes et la jouabilité semble vraiment exceptionnelle, tout comme l'animation. L'histoire se déroule dans un futur proche où vous vous retrouvez confronté à un gang de criminels, dans une banlieue malfamée. Pour vous en sortir, il faudra éliminer de nombreux adversaires, mais aussi déclencher divers mécanismes et discuter avec quelques personnages clefs. De l'action à 100 %.

Battle Beast



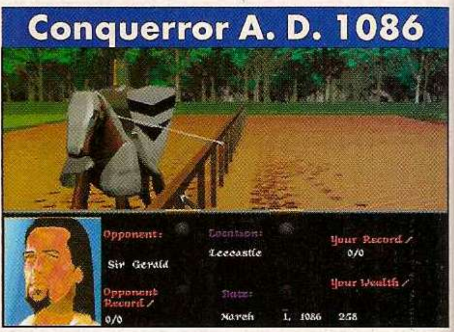
Présenté un peu en retrait du bruit assourdissant du salon, on pouvait découvrir sur le stand 7TH Level, ses premiers softs. Pour cet automne, sortira un jeu de combat qui se situe bien loin des Street Fighter et autre Mortal Kombat. La société californienne a en effet pris le parti de privilégier le côté fun et cartoon au réalisme et à la violence pure et dure. L'originalité du produit vient donc essentiellement de sa conception, un énorme travail ayant été réalisé de la part des dessinateurs, avec au total cinq fois plus de sprites dessinés que pour n'importe quel jeu actuel ! Le résultat est tout simplement fabuleux, tant par la qualité des animations et leur drôlerie que par leur variété et leur originalité. Vous aurez bien sûr diverses armes et coups spéciaux à votre disposition, le tout dans une ambiance décontractée, avec des combattants bougeant sans arrêt, se transformant... Pour l'instant, neuf combattants sont prévus, tous plus débiles les unes que les autres. (7TH Level/Jeu d'arcade/CD-Rom PC/Fin 95)

Daggerfall



Voici pour cet automne le deuxième volet de la série The Elder Scroll. Ce jeu de rôle plonge le joueur dans un environnement en 3D à la Doom, dans lequel il peut évoluer de manière totalement libre. La réalisation a été améliorée de façon conséquente, avec un scénario très fouillé. Tout l'intérêt réside dans la complexité et le réalisme du produit. Le joueur n'est en effet pas du tout bridé par un scénario linéaire, puisqu'il peut suivre son chemin et parcourir le monde pour découvrir diverses quêtes et missions ou suivre l'histoire principale. Le jeu se déroule en temps réel, avec une gestion du jour et de la nuit et chacun des personnages évolue dans ce monde de façon autonome. Les possibilités offertes n'en restent pas moins inégalées, puisque vous pourrez évoluer aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Le joueur pourra commercer, dévaliser ses congénères, créer ses propres classes de personnages et surtout fabriquer ses propres sortilèges ou lier des entités à des armes et objets. (Bethesda Softworks/Jeu de rôle/CD-Rom PC/Octobre 95)

Conquerror A. D. 1086



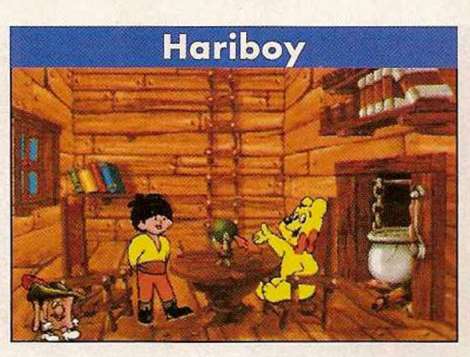
Cela faisait un bon moment que nous avions pu découvrir ce produit en développement chez Software Sorcery. Le jeu s'annonce comme un savant mélange de plusieurs genres, rappelant par bien des côtés le génial Defender Of The Crown, sorti sur Amiga et ST à la fin des années 80. Une partie du jeu consiste en effet à gérer son fief et à le développer, ce qui signifie bien sûr, la conquête de royaumes voisins. Pour cela, vous aurez un véritable jeu de stratégie, dans lequel vous devrez gérer vos troupes, les alliances avec vos voisins et les combats en élaborant diverses tactiques. Il faudra aussi organiser des joutes pour gagner du prestige, mais également attaquer des repaires de dragons, votre chevalier devant alors planter sa lance dans l'œil de la bête. Enfin, toute une partie du jeu consistera à explorer certains complexes, caves et châteaux. Cette phase se déroulera en 3D, dans le genre Doom, en moins complet, mais avec une petite partie aventure et stratégie.(Time Warner/Multi-jeu/CD-Rom PC/Septembre 95)

Virtual Karts



Un sérieux concurrent pour SuperKarts en perspective ! Avec ses graphismes Super VGA en 3D texturée et la possibilité de suivre la course sous l'angle qu'il vous sied, le Virtual Karts de Microprose est plus qu'un challenger. Le réalisme absent de SuperKarts est cette fois-ci franchement convaincant avec la présence de spectateurs modélisés et de décors urbains. L'animation ne semble pas pâtir de la haute résolution, du moins sur un Pentium, et le jeu devrait fonctionner sur un 486DX-33 Mhz équipé de 8 Mo de Ram. L'option multi-joueurs est présente, même si elle se limite au réseau pour le moment (comptez sur nous pour leur mettre la pression). Une prochaine preview nous précisera si le serial link et le modem sont aussi gérés. Virtual Karts se veut avant tout une simulation, aussi est-il possible d'optimiser son kart (pneus, moteur, etc.) pour l'adapter à chaque circuit. Selon le principe immuable des simulations automobiles, vous aurez le choix entre un mode practise, une course simple ou un championnat. Date de sortie : octobre/novembre sur CD-Rom PC. ■

Hariboy



L'équipe de Condor Software, après avoir réalisé avec Infogrames Planète Football, se lance dans le jeu d'aventure sous la houlette de Haribo. Et oui, le géant du bonbon multicolore et des doigts qui collent, prête son nom et plus spécialement sa mascotte, le petit Hariboy, pour un jeu d'aventure non linéaire. Se déroulant dans un pays imaginaire, représenté dans le jeu par plusieurs centaines d'écrans, vous allez devoir résoudre de très nombreuses énigmes, rencontrer des dizaines de personnages et sauver les bonbons. Les graphismes utilisent le mode haute résolution en 256 couleurs, tandis que les personnages sont plutôt inspirés du héros original. Le jeu ne sera, lui, pas spécialement pour les enfants, même si toute notion de violence et de réalisme en est absente. En tout cas, le stand Haribo/Condor a réussi à attirer les foules, avec de nombreuses friandises à déguster sur place. Il faudra cependant attendre l'année prochaine pour en voir un peu plus sur une aventure pas si facile que cela.(Condor Software/Jeu d'aventure/CD-Rom PC/96) ■

Lords Of Midnight



À chacun son fardeau et pour Domark, les retards de Lords Of Midnights commencent à devenir un véritable boulet. Mike Singleton continue cependant à promettre son jeu pour juillet. LOM est toujours un jeu de rôle/aventure se déroulant dans un pays médiéval/fantastique. Un groupe d'aventuriers représente une fois de plus la dernière chance du royaume et il vous incombe la lourde tâche de retrouver un certain nombre d'objets enchantés. L'originalité du produit vient du monde qui est géré en temps réel, chaque créature vivant sa propre existence. Le joueur pourra diriger plusieurs personnages ou groupes de personnages, en leur assignant des quêtes, des missions… Utilisant la technologie fractale pour les extérieurs et de la 3D texturée pour les intérieurs, le jeu se montre assez complexe, du fait de cette liberté quasi-totale. Si la réalisation semble pour l'instant un peu dépassée par des produits contemporains, il n'en reste pas moins vrai que l'intérêt du produit pourrait le sauver de l'oubli total. (Domark/Jeu d'aventure/CD-Rom PC/Bientôt) ■

Screamer

Le salon se caractérisait par la présence, chez chaque grand éditeur, d'un jeu de voiture. Need For Speed chez E. A., Demoliton Derby chez Psygnosis, Fatal Race chez Gremlin… Virgin présentait un produit de Graffiti sur lequel Didier a passé près de vingt minutes avant de se faire arracher le volant par une meute de joueurs avides de s'essayer sur l'asphalte du stand Virgin. Et pourtant, la précédente production de ces développeurs italiens ne nous avait pas convaincus (Iron Assault)… Il s'agit d'une course de voitures du genre Ridge Racer ou Daytona USA, avec des graphismes et une animation époustouflants ; mais comme souvent sur un salon, on ne sait pas trop quelle bête de combat se cache derrière un boîtier PC. Les éléments qui nous ont le plus marqués sont la jouabilité et l'impression de réalisme, deux facteurs qui seront désormais parmi les fers de lance de nos critiques. (Course de Voiture/Virgin Interactive/CD-Rom PC/Décembre 95) ■

La collection Automne/Hiver Lucas

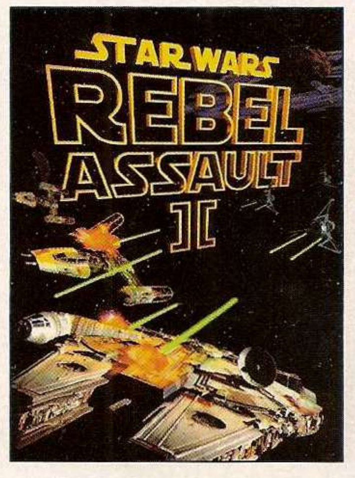
Attendu depuis près de cinq ans, la sortie, annoncée pour septembre, de The Dig méritait bien une petite excursion à San Francisco pour visiter LucasArts. Dans la foulée, on en a profité pour jeter un coup d'œil à leurs prochaines productions comme Rebel Assault 2 ou Mortimer.

Un reportage de Thierry Falcoz.

LUCAS WORLD







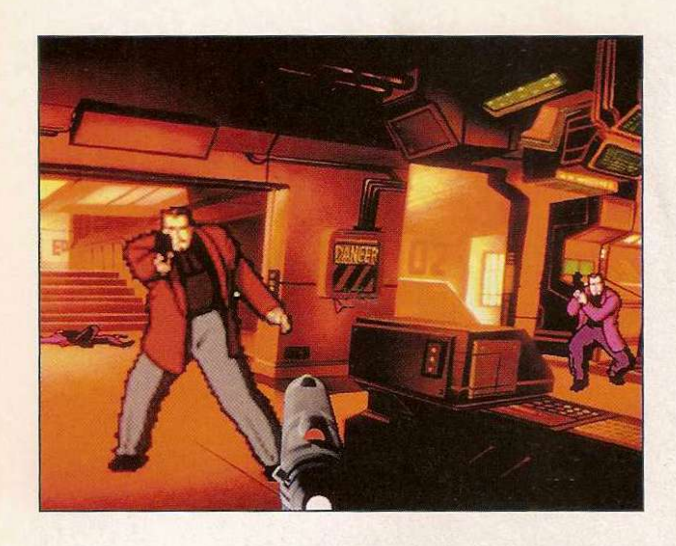
Situé à San Rafael, à une demi-heure du centre de San Francisco (la ville-colline aux routes si propices aux cascades de voitures, comme celles désormais célèbres de Bullit avec Steve Mc Queen), de l'autre côté du Golden Gate Bridge (celui sur lequel se déroule la séquence finale du film Dangereusement Vôtre avec Roger Moore, Christopher Walken et Grace Jones), se trouve l'un des éditeurs les plus appréciés par nous autres rédacteurs/testeurs, et surtout par vous. Pas de marbre, ni de hall grandiose, ni de tapis rouge, ni d'hôtesses en mini-jupe, simplement deux bâtiments modestes abritant près de 160 employés, tous dévoués à l'un de vos loisirs préférés : le jeu vidéo. La branche ludique de l'empire Lucas existe depuis 1982 avec des titres comme Ballblazer (dont une adaptation Saturn est prévue) et Rescue On Fractalus, mais elle prend véritablement son essor en 1987, date à partir de laquelle des classiques comme Maniac Mansion, Zak MacKracken, Indiana Jones Et La Dernière Croisade ont fait la réputation de l'éditeur sous le label LucasFilms Games puis LucasArts. Les deux créneaux sur lesquels sévit LucasArts sont le jeu d'aventure dont des titres comme Monkey Island II et Day Of The Tentacle ont tourné une page de son histoire et la simulation spatiale avec les sagas X-Wing et Tie Fighter, inspirées de l'univers Star Wars. Sans oublier Rebel Assault, énorme succès commercial adapté sur des plates-formes aussi variées que le Mac, la 3DO ou encore le Mega-CD (mais on ne s'étendra pas sur la qualité de cette version), qui, ne l'oublions pas, fut l'un des premiers titres CD à avoir donné ses lettres de noblesse au support alors sevré de titres originaux. Ou encore Dark Forces, qui fut une contribution à la cause Doom.

Aujourd'hui l'éditeur semble s'orienter vers le grand public avec des jeux comme Full Throttle, proche du film « interactif », soit des visuels superbes et une intervention limitée à l'essentiel du joueur. CALIA 2095 et Rebel Assault II, deux produits prévus pour la fin 95, suivent cette voie, tandis que The Dig renoue avec une certaine tradition et Mortimer And The Riddles Of The Medallion marque le premier pas vers l'éducatif de LucasArts.

~~Chasse, pêche~~ et tradition

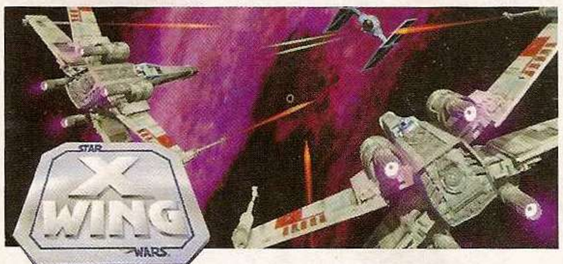
Quelques mots sur CALIA 2095, un titre sur lequel le secret n'a été que partiellement levé, du fait de son stade de développement peu avancé. Son scénario futuriste vous place sur l'île CALIA (California Independent Area), en fait la partie Nord de l'actuelle Californie, qui, suite au terrible tremblement de terre que connut l'état autour de 2045, fut séparé du reste du continent. Un groupe de corporations multinationales décida de saisir cet-



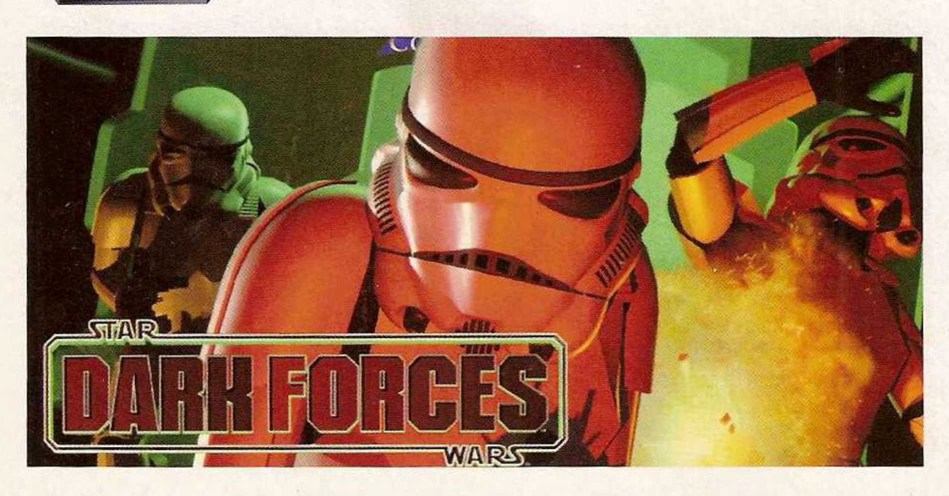


te opportunité pour créer une cité politiquement indépendante et technologiquement en avance sur le reste du monde. CALIA devint très vite le cœur des affaires mondiales, mais la pompe aux dollars amorcée, de nombreuses dérivations se créèrent pour alimenter les activités criminelles d'un ventricule parasite drainant les magouilles politiques, la corruption et l'avidité. Vous êtes un chasseur de primes travaillant en collaboration avec la police, dont la mission prioritaire est d'appréhender le responsable du meurtre d'un sénateur en vue. Celle-ci évoluera rapidement pour plonger le joueur au cœur du ventricule parasite. Ce dernier ne pourra se fier qu'à son expérience et devra se défier d'un Chef de l'Information (mais non Didier, personne ne t'en veut) manipulant les hautes sphères de CALIA *via* la « Super Autoroute de l'Information » de la cité dont il a le contrôle total. Jeu d'action/aventure, CALIA 2095 est le premier soft développé par Edward Kilham (le designer de X-Wing et Tie Fighter) et produit par Kalani Streicher. LucasArts nous promet sa sortie avant 1996 et sachant qu'il ne s'agit pas d'un jeu inspiré d'une idée de Spielberg, on devrait l'avoir au final avant l'an 2000 !





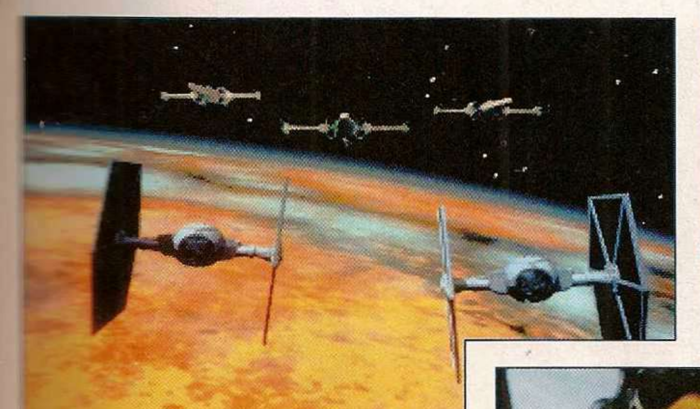
Le rythme d'adaptation des hits LucasArts sur Mac s'accélère depuis peu avec notamment Dark Forces et Full Throttle, en haute résolution !

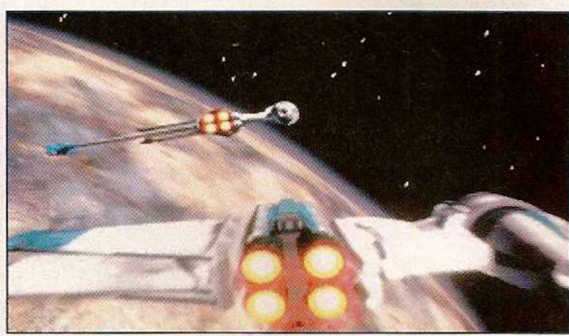


L'art de vivre façon Lucas

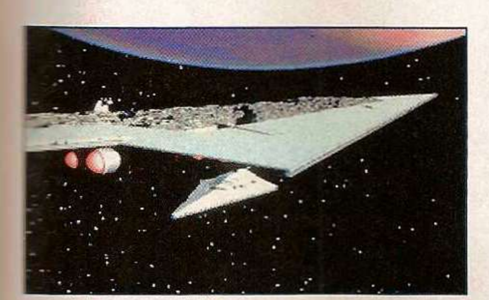
À une demi-heure des locaux LucasArts, se situe l'objet de convoitise des journalistes du monde entier : le Lucas Ranch, en plein cœur du gigantesque parc naturel que constitue la Lucas Valley. Ce cadre de travail idéal, inventé par George Lucas pour ses employés, est une sorte d'Eden dédié à la création, non pas physique, mais intellectuelle (d'office Éric, Bruno et Fred n'ont aucune chance d'y entrer... surtout Fred !). Ce ranch au deuxième étage duquel travaille George L. *himself*, est déclaré zone sinistrée pour tout appareil photo ou caméra (caméscope). Même si l'on comprend les motivations d'une telle interdiction, celle-ci n'en constitue pas moins une véritable torture pour les reporters ludiques qui, à défaut de pouvoir en parler, puisque laissés sans voix par tant de faste, auraient souhaité laisser s'exprimer l'image. Pas d'image, pas de son, il reste par conséquent l'écrit... alors autant en profiter pour vous décrire les lieux et vous conter quelques anecdotes sur ce Ranch qu'on pourrait croire imaginaire. Même les collines qui l'environnent dissimulent des secrets, comme celui de cette vieille bâtisse proche du lieu de construction du Ranch, qui jugée laide par Lucas ne fut pas détruite mais ensevelie sous une colline artificielle qu'il est aujourd'hui impossible de distinguer des autres ! Ou encore le bois rouge de cette salle de réunion qui provient intégralement d'un vieux pont démoli pour l'occasion ! La décoration intérieure du Ranch est à tomber par terre : gigantesque bibliothèque avec une coupole lui prodiguant une lumière apaisante, sur deux étages avec un petit escalier en colimaçon à la Fair Lady (classique avec Audrey Hepburn) ; quelques couloirs parsemés d'objets tirés des célèbres trilogies Star Wars et Indiana Jones (les vrais, pas ceux de Planet Hollywood !)... Vous pouvez imaginer que dans un tel cadre, on ne doit pas avoir trop de mal à trouver l'inspiration, mais au cas où il viendrait à vous oppresser, il est toujours possible de se détendre en pratiquant quelques heures de natation, squash ou basket ! Cette demeure superbe ne possède pourtant pas le clinquant auquel on pouvait s'attendre ; d'une certaine manière Lucas a su rester modeste dans sa démesure (non, je ne cherche pas le pléonasme). Quant à ma demande auprès de la direction d'une translation de nos locaux de Montreuil à San Francisco, elle est pour l'instant restée lettre morte, mais je ne désespère pas de parvenir à mes fins !... Please ! ! ! ■

REBEL ASSAULT II





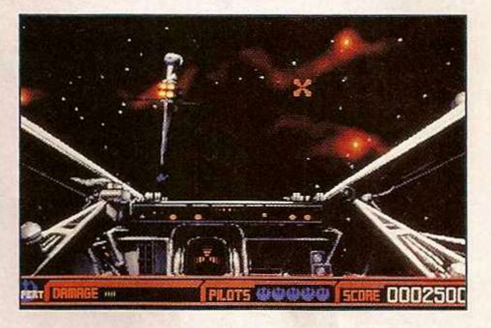
Premier jeu LucasArts à sortir exclusivement sur CD, il s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires. Le fait qu'une suite soit annoncée pour fin 95 n'étonnera donc personne, on est même surpris que le projet n'ait pas vu le jour plus tôt. Vince Lee, le chef de projet responsable de la première mouture, travaille depuis maintenant un an sur cette suite. Sa plus grande fierté est d'être parvenu à imposer un scénario original à LucasFilms, contrairement au premier qui calquait Star Wars. Parvenir à faire accepter un scénario inspiré de l'univers cher à George Lucas n'a en effet rien d'une sinécure, d'où une satisfaction bien compréhensible de l'auteur. Ce dernier, pour mettre toutes les chances de son côté, a réalisé en deux mois un story board (plans + dialogues) d'une centaine de pages contenant plus de 500 plans. Rebel Assault II a été conçu comme s'il s'agissait d'un film ; les quinze personnages du jeu ne sont d'ailleurs plus des dessins Bitmap mais des acteurs filmés devant un écran bleu puis incrustés aux décors. Les costumes de ces derniers proviennent des films originaux. Les programmeurs ont mis au point un nouveau « compresseur » nous offrant des graphismes plus cleans et en SVGA SVP (non, non, il ne s'agit pas d'un nouveau type de résolution graphique). Les quinze niveaux (chacun contenant plusieurs missions) du jeu comprennent toujours des séquences destinées à tester la qualité de votre pilotage, à l'intérieur du cockpit et au sol. Ces dernières sont plus réalistes et difficiles ; les troopers ne se contentent plus de jouer les pigeons d'argile pour se planquer et éviter vos tirs. Les musiques sont identiques au premier jeu mais le son a été amélioré.





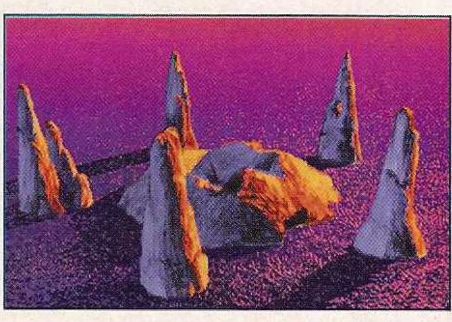
Lu et approuvé

Le scénario se focalise sur les deux personnages de Rebel Assault, Rookie One et Ru Murleen (responsable de l'attaque du destroyer entre autre). L'histoire débute au moment où Rookie One enquête sur la disparition d'un vaisseau rebelle près de la nébuleuse Dreighton, l'équivalent galactique du Triangle des Bermudes. La légende veut que durant la Guerre des Clones, deux flottes se soient affrontées près de Dreighton pour toutes deux disparaître à jamais. Depuis, cette nébuleuse est l'objet de plaisanterie des pilotes qui se plaisent à digresser sur la présence de vaisseaux fantômes et autres réminiscences de ces deux flottes. Mais la disparition du vaisseau rebelle donne à présent une résonance sinistre à ces plaisanteries. L'enquête de Rookie One fait suite à un appel de détresse provenant du cœur même de la nébuleuse, il découvrira plus tard que l'Empire a joué un rôle dans son histoire. Le scénario de Rebel Assault II vous permettra de piloter des vaisseaux plus variés, dont le Faucon Millenium et un nouvel appareil spécialement conçu pour le jeu et accepté par LucasFilms. Son design est l'œuvre de Vince Lee, décidément très créatif. Sachez qu'il a conçu lui-même un costume pour Halloween, sous forme d'une imitation du « Loader » d'Alien (le squelette de métal à l'intérieur duquel Ripley affronte la Reine). ■







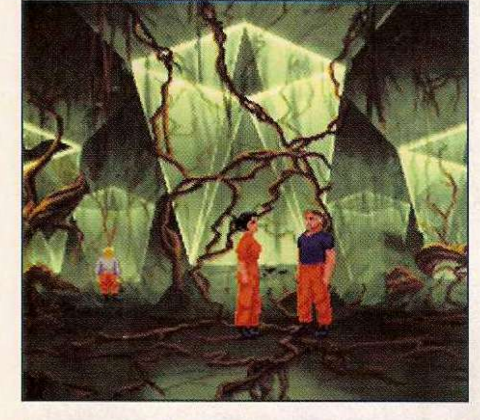


THE DIG

Mais si, je vous assure qu'il va sortir pour fin 95. Comment ?... On vous l'a déjà faite ? ! Je sais qu'on l'annonce depuis quatre ans, mais comme le veut la maxime : « tout vient à point à qui sait attendre »... Non je n'ai pas été payé par LucasArts (mais ils ont de très beau napperon Full Throttle... Ah, on m'avertit qu'il s'agissait en fait d'un bandana). Basé sur une idée de Steven Spielberg, que je ne présenterai pas (allez je vous aide un peu : « ET, téléphone, maison »), The Dig était au départ un scénario de film et non de jeu, ce dernier étant bien trop étoffé pour un jeu. Mais après mûre réflexion, il fut décidé qu'il serait plus facile d'en faire un soft, le budget du film atteignant des sommets cosmiques. Ce qui aurait été de circonstance vu le thème du jeu. Vous dirigez en effet le commandant Boston Low, un vétéran de la NASA en charge d'un géologiste, Ludger Brink, et d'une journaliste, Maggie Robbins. Au cours d'une mission de routine consistant à détruire un astéroïde en orbite instable autour de la terre, vous déclenchez un mécanisme révélant la véritable nature de l'astéroïde : une navette retournant vers une planète alienne inconnue. The Dig est un jeu d'aventure graphique renouant avec la grande tradition LucasArts, une durée de vie énorme et un environnement riche d'in-

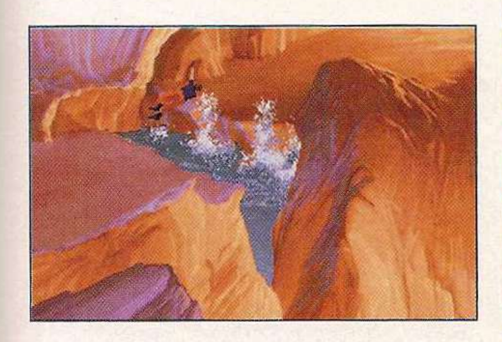


teractions. Seule différence : l'humour y est pour une fois totalement absent. Le chef de projet Sean Clark et son équipe, composée entre autre de Gary Brubaker (chef programmeur), Bill Tiller (chef graphiste) et Sean Turner (chef animateur, ne cherchez pas, il n'y a que des chefs chez LucasArts), ont en effet décidé de faire un jeu sérieux et de l'aveu même du chef de projet, il n'a pas été évident de résister à l'envie de glisser quelques plaisanteries dans les dialogues. Au départ, ils nourrissaient quelques doutes sur le







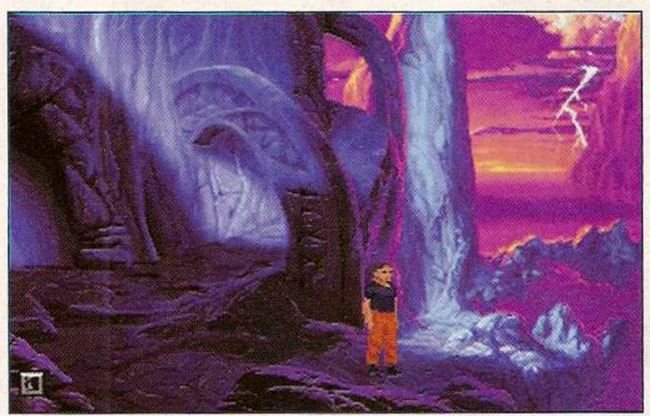




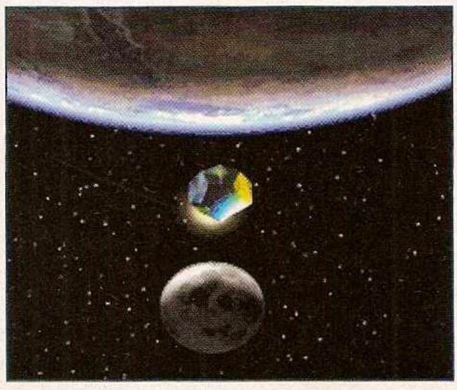
rendu d'un jeu à l'intrigue dramatique sur un écran 15 ou 17 pouces (à l'inverse des réalisateurs qui, à l'apparition du cinémascope, grâce auquel l'angle de vue était considérablement élargi, craignaient de ne plus pouvoir attirer l'attention du spectateur sur un personnage ou un détail), mais à l'évidence leurs craintes étaient non fondées.

LucasArts joue les psy

Les relations entre les personnages ont été étudiées avec soin et le ressort psychologique de l'aventure constitue sa principale originalité. Être piégé sur une planète inconnue ne favorise pas une entente cordiale et la loi du chacun pour soi risque à tout moment de prendre le dessus dans une situation extrême. Un mot de travers et une querelle peut éclater. Il faut donc parvenir à maintenir la cohésion de l'équipe pour survivre à court terme et espérer retourner sur terre à long terme, les compétences de chacun étant indispensables. Les graphistes sont parvenus à créer un univers original et étrange avec des cristaux aux pouvoirs fascinants, des êtres diaphanes aux intentions floues (arf, arf) bien qu'apparemment pacifiques, une technologie de pointe qu'il faudra apprendre à maîtriser... The Dig devrait posséder une durée de vie conséquente, estimée à 60 heures de jeu pour un joueur moyen. D'après ses auteurs, sans les scènes intermédiaires, ni les dialogues, en mode de déplacement rapide et en connaissant le déroulement du jeu par cœur, il faut trois heures pour le terminer.



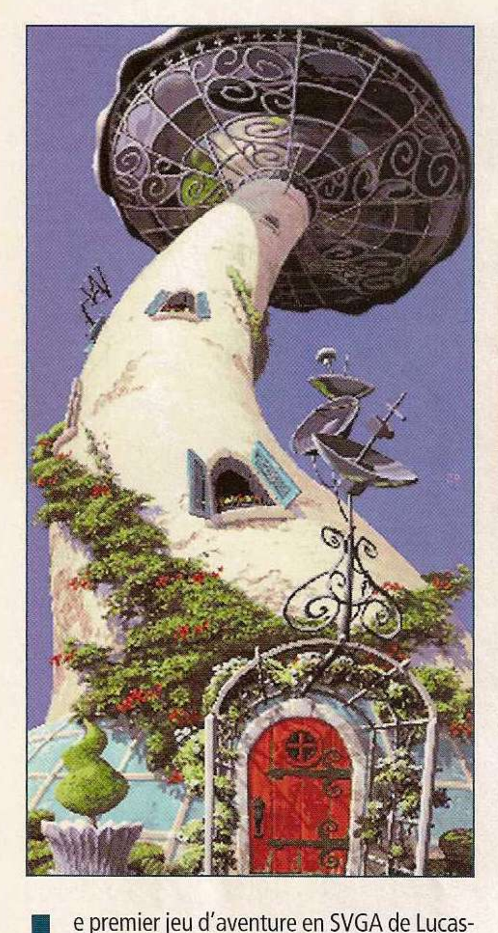




Dans un mode de bêta test similaire, il en fallait une et demie pour Sam & Max et deux pour Indiana Jones IV. Ce produit a malgré tout été conçu pour toucher le grand public, ainsi les puzzles sont relativement simples et surtout logiques. Ils sont basés sur le scénario et non sur la façon dont fonctionne l'interface, contrairement à beaucoup de jeux d'aventure. Règle à laquelle Sean Clark n'a pas dérogé, conscient du fait qu'il s'agissait d'un des principaux regrets des joueurs confirmés.

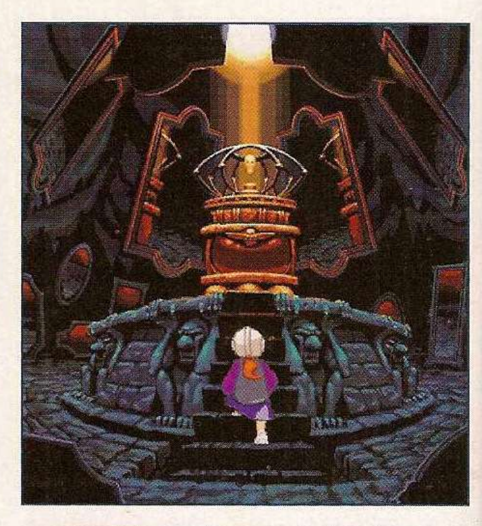
Une centaine de puzzles

Ils nous l'ont promis, The Dig ne sera pas linéaire. Pour commencer, le jeu n'est pas basé sur une suite de puzzles rigides. Si vous butez sur une énigme, il est toujours possible de retourner en arrière pour tenter de prendre l'aventure à un autre endroit. Structuré en forme de pyramide inversée, les 200 lieux du jeu sont très vite accessibles dans leur quasi intégralité. Au milieu de l'aventure, vous êtes libre d'évoluer où vous voulez et de résoudre les énigmes dans l'ordre qu'il vous sied. Bien qu'en cours de développement depuis un nombre d'années que nous qualifierons de conséquent (un peu de respect pour nos aînés), la réalisation de The Dig reste attractive avec des graphismes plein écran visiblement très travaillés (proche du style Sierra). Les graphistes ont eu le temps de peaufiner la mise en couleur, les effets graphiques, ainsi que les animations (mouvements d'eau, êtres fantomatiques...). Les mouvements des personnages sont ainsi calculés dans huit directions, une nouveauté qui échappe à l'œil distrait, mais dont ce dernier ne peut plus se passer après l'avoir remarquée. Seule concession à l'air du temps, des scènes intermédiaires en images de synthèse ont été implémentées pour souligner les découvertes du joueur. Un jeu d'aventure qui devrait réconcilier les amateurs et les détracteurs de Full Throttle ! ■



MORTIMER



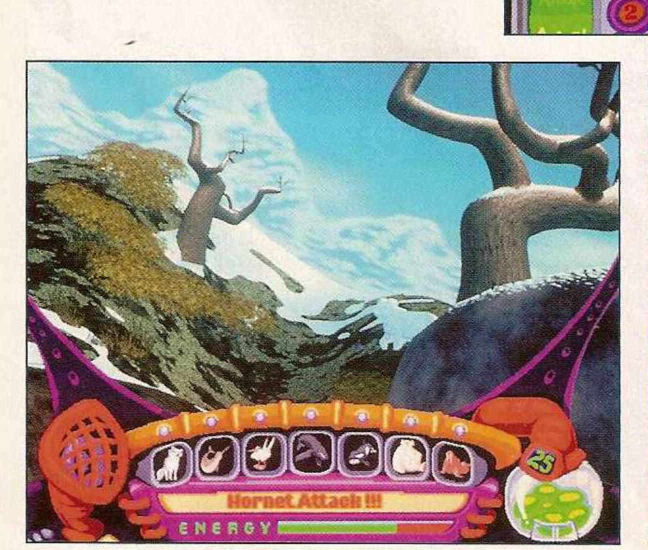




Le premier jeu d'aventure en SVGA de LucasArts s'adresse aux joueurs de 4 et 9 ans ! Si ça ce n'est pas un coup bas… D'autant plus que la réalisation globale est superbe, de loin supérieure à tout ce qui existe aujourd'hui dans le domaine des éducatifs. Alors qu'ils jouent innocemment dans leur jardin, Sid et Sally voient disparaître un chat dans un buisson, suivi de près par leur chien. Surpris par le fait qu'ils n'en sortent plus, ils décident d'y pénétrer à leur tour pour se retrouver près d'une tour champignon appartenant au gentil professeur Lazlow. Le chien et le chat s'avèrent être pétrifiés, comme le reste des animaux de ce monde parallèle. Cette situation est due au vol d'un médaillon magique par l'infâme Lodius, qui s'en servit pour voler l'énergie des animaux et les transformer en statues de pierre. Mais le médaillon ne résista pas à cet afflux d'énergie et se brisa en sept morceaux. Commence alors un voyage étonnant pour les deux enfants chargés par le professeur de retrouver les sept morceaux du médaillon et de redonner vie aux animaux. Leur moyen de transport sera Mortimer, un escargot volant, à l'intérieur duquel ils survoleront quatre environnements peuplés par sept animaux différents qu'il sera possible d'interviewer. Trois questions peuvent leur être posées :

- Qu'es-tu ?
- En quoi es-tu spécial ?
- Pourquoi es-tu particulier ?

Le jeune joueur pourra ainsi en apprendre davantage sur l'animal de son choix et faire fonctionner ses neurones en résolvant de petits rébus. Les animaux sont entièrement animés (pas seulement la bouche) et leur voix digitalisée. Toutes les animations ont vu le jour sur le papier, les graphistes privilégiant la méthode classique. En revanche, les séquences de vol ont été calculées sous 3D Studio et le résultat rappelle les séquences en images de synthèse de Dune CD lors des déplacements en Ornithoptère. Avec cette mini-simulation, il est possible d'influer légèrement les déplacements et de tirer sur les animaux pétrifiés. L'ambiance sonore de Mortimer And The Riddles Of The Medallion est d'une richesse étonnante avec sept musiques composées et interprétées par le groupe Bungee Jumpin' Cows. Jamais un éducatif n'avait proposé jusqu'alors une telle qualité ; que ce soit sonore ou graphique, l'univers proposé est motivant pour un gamin et même un adulte aura du mal à ne pas se laisser séduire. Un jeu familial donc, fonctionnant sous Windows et pour lequel un 486DX2-66 équipé d'un CD-Rom double vitesse est conseillé. Sortie début 96 sur PC CD et Mac CD, des versions françaises sont bien entendues prévues. ■





VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,19 FF mn



IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
A IV NETWORK S	NC
ACES OF THE DEEP 3,5	**VF 299**
ACES OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
ALADDIN 3,5	VF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	MF 259
AL-QUADIM 3,5	VF 279
ACES OF THE DEEP 3,5	VF 299
ACROSS THE RHINE 3,5	NC
AL-QADIM 3,5	VF 239
AMAZONE QUEEN 3,5	**VF NC**
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BLACK SECT 3,5	VF 269
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	**NC**
BUREAU 13 3,5	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CARTON ROUGE 3,5	VF 279
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 335
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DARKSUN II - SSI - 3,5	NC
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DISCWORLD 3,5	VF 309
D O O M II 3,5	329
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	NC
ECSTATICA 3,5	VF 345
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FINAL APPROACH 3,5	NC
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	**429**
FRONT LINES 3,5	VF 329
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARD BALL 4 3,5	**NC**
HIGH SEAS TRADER 3,5	VF 345
HOKUM KA-50 3,5	VF 289
IRON CROSS 3,5	269
ISHAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- 3,5	NC
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	**VF 289**
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	**VF 335**
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF THE REALM 3,5	VF 335
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 339
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE 3,5	**NC**
METAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
MICROMACHINES 3,5	MF 239
MORTAL KOMBAT II 3,5	MF 255
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 289
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 249
PIZZA TYCCON 3,5	295
POWER DRIVE 3,5	MF 225
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
PSYCHO PINBALL 3,5	VF 285
QUARANTINE 3,5	**VF 275**
RAVENLOFT 3,5	VF 245
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROI LION 3,5	MF 239
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	**VF 259**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	NC
SETTLERS 3,5	VF 345
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 219
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUPER KARTS 3,5	**MF 269**
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TIE FIGHTER 3,5*	VF 335
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	NC
THEME PARK 3,5	VF 329
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
ULTIMATE SOCCER MANAGER 3,5	**VF 319**
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 3,5	**NC**
WACKY WHEELS 3,5	MF 269
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	NC
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

ACES OVER EUROPE 3,5	**139**
BATTLEBUGS 3,5	**119**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	139
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-DAY LE JOUR J 3,5	MF 175
DELTA V. 3,5	MF 175
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	**VF 159**
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DUNE II 3,5	149
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	**MF 159**
EYE OF BEHOLDER II 3,5	MF 125
F-14 FLEET DEFENDER + MISSION 3,5	**MF 199**
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
GENESIA 3,5	139
GOAL 3,5	139
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	MF 129
HIRED GUNS 3,5	MF 189
INCA II - WIRACOCHA - 3,5	VF 119
INHERIT THE EARTH 3,5	**159**
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
OVERLORD 3,5	199
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	149
POWERMONGER 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
PREMIER MANAGER III 3,5	MF 189
QUEST FOR GLORY IV 3,5	139
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 129
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE HULK 3,5	MF 199
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
TERRACE 3,5	VF 119
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 175
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TORNADO 3,5	169
UFO -MICROPROSE- 3,5	**VF 125**
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	149
WIZKID 3,5	MF 135
WORLD CUP 94 3,5	MF 129
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A IV NETWORKS *	**VF 299**
ACES COLLECTION -SIERRA-	**MF 345**
ACES OF THE DEEP	VF 329
ACROSS THE RHINE*	**NC**
ACTION SOCCER	**NC**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALIEN LEGACY	MF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	VF 169
AMAZONE QUEEN	**NC**
APACHE GUNSHIP	**NC**
APACHE LONGBOW	**NC**
ARMOR ED FIST	MF 375
ASTERIX, LE DEFI DE CESAR	**NC**
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE II	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**NC**
BETRAYAL AT CRONDOR	139
BIOFORGE	VF 329
BLOODNET	MF 119
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	**129**
BRAIN DEAD 13	**NC**
BREACH 3	NC
BRETT HULL HOCKEY 95	**NC**
BUREAU 13	VF 329
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	VF 299
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHAOS CONTROL	VF 309
CINEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	**VF 239**
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 339
COMBAT AIR PATROL	**NC**
COMBAT CLASSICS III	**MF 289**
COMMAND & CONQUER	**NC**
COMMANDER BLOOD	VF 335
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	**VF 239**
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**NC**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 139
DARK LEGIONS	239
DARK SUN II -SSI	**NC**
DARK SUN - SHATTERED LANDS	189
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	MF 325
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATE	**179**
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	MF 169
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 345
D!ZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	MF 289
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 259
DRAGONSLAIR	149
DRAGONSPHERE	**149**
DREAMWEB	MF 345
DUKE NUKEM 3D	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
DUNE 2 + LURE OF TEMPTRESS	**189**
EARTHSIEGE	VF 299
EC RACERS	MF 259
ECSTATICA	MF 299
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 279
EXTRACTORS	**NC**
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT UNLIMITED	VF 359
FIGHTER WING	**MF 319**
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRANKENSTEIN 2028	**NC**
FRONT LINES	VF 335
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	MF 309
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENESIA	VF 279
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	**NC**
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	**NC**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEIMDALL II	VF 309
HELL	VF 379
HERETIC	**NC**
HIGH SEAS TRADER	VF 349
HI-OCTANE	**NC**
INCA 1 + 2	VF 229
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING + TAPIS SOURIS	199
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR 3	VF 289
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JAGGER ALLIANCE*	VF 319
JET FIGHTER III	**NC**
JET SKI RAGE	**NC**
JEWELS OF THE ORACLE	349
JORUNE -ALIEN LOGIC	**NC**
JUMP RAVEN	299
JUNGLE STRIKE	**MF 249**
KASPAROV'S GAMBIT + GRAND SLAM BRIDGE II	MF 119
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	**189**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	**MF 129**
LITTLE BIG ADVENTURE	**VF 335**
LIVE ACTION FOOTBALL	**NC**
LODE RUNNER	VF 289
LORDS OF MIDNIGHT III	**NC**
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	**MF 299**
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 339
MAGIC CARPET HIDDEN WORLD	MF 199
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	**NC**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO*	VF 329
MASTER OF MAGIC	VF 309
MEGA RACE	MF 169
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	**MF 119**
MORTAL KOMBAT II	MF 245
MYST	MF 335
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NASCAR TRACK PACK	**189**
NAVY STRIKE	**NC**
NBA LIVE 95	**VF 335**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM	MF 299
OUTPOST + TAPIS SOURIS	199
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
POLICE QUEST 3	**MF 149**
POPULOUS II + POWERMONGER	**MF 119**
POWER DRIVE	MF 179
PRISONER OF ICE	**VF 309**
PRIVATEER	**VF 119**
PRO HOCKEY 95	**VF 339**
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
PYROTECHNICA	MF 279
QUARANTINE	**VF 269**
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
RISE OF THE TRIADS	249
ROBINSON'S REQUIEM	VF 289
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SCROLL*	VF 289
SEAL TEAM	**MF 119**
SHADOWCASTER	**MF 119**
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SHADOW WARRIORS	**NC**
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	**NC**
SILVERLOAD	**NC**
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY ENHANCED	VF 199
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**NC**
SIM TOWER	**MF 305**
SLIPSTREAM 5000	VF 239
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	**NC**
SPACE QUEST 6	**NC**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	**VF 119**
STAR CRUSADER	MF 289
STARLORD	VF 115
STAR TRAIL	**NC**
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	**VF 229**
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	**NC**
STONEKEEP	**NC**
STONE PROPHET RAVENLOFT II	**299**
STRICKE COMMANDER	**MF 119**
STRIP POKER PRO	VF 289
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	VF 279
SUPER SKI PRO	MF 199
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	**VF 239**
SYNDICATE PLUS	**VF 119**
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	**NC**
THE CIVIL WAR	**VF 359**
THE DAEDALUS ENCOUNTER	**MF 329**
THEME PARK	VF 339
THE LAST DYNASTY*	**VF 355**
THE ORION CONSPIRACY	**NC**
THE PERFECT GENERAL II	**NC**
THE VORTEX	**NC**
TICONDEROGA	**NC**
TOP GUN	**NC**
TORNADO	189
TOWER ASSAULT	MF 285
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 129
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULYSSE	MF 259
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	**NC**
US NAVY FIGHTERS	**VF 335**
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	**MF 349**
WARCRAFT	MF 349
WARPLANES VOL. 2	**NC**
WARRIORS	**NC**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	**MF 119**
WING COMMANDER III	VF 375
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WING OF GLORY	VF 335
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 159
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	849
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	**279**
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	**1149**
SOUND BLASTER 16 PRO	**949**
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	**1349**
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	**1449**
SOUND BLASTER AWE 32	**1799**
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
WAVE BLASTER II	**1149**

AMIGA

AGONY	MF 149
ALADDIN A1200	VF 249
ALIEN 3	MF 89
ALFRED CHICKEN	MF 179
APOCALYPSE	MF 99
BART VS WORLD	MF 89
BENEFACTOR	MF 189
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CAMPAIGN II	155
CANNON FOODER	VF 99
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE	VF 275
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CHAOS ENGINE	125
COMBAT CLASSICS III	**MF 289**
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DARKMERE	VF 249
DAWN PATROL	**315**
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DETROIT A1200	VF 315
DISPOSABLE HERO	MF 99
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
ELFMANIA	MF 199
EXCELLENT GAMES	169
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FIFA SOCCER	VF 249
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	**MF 99**
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	VF 109
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIGH SEAS TRADER A1200	**VF 319**
HIRED GUNS	MF 169
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
ISHAR III	VF 259
JUMP COLLECTION	**MF 99**
JURASSIC PARK	VF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
KRUSTY'S FUNHOUSE	MF 89
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LEMMINGS II -THE TRIBES-	MF 99
LEMMINGS DOUBLE PACK	MF 109
LE ROI LION	VF 249
LORDS OF THE REALM	VF 279
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 169
MANCHESTER UNITED	149
MC DONALDLAND	MF 89
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MOTORHEAD	**VF 89**
MR NUTZ	109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
OSCAR	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PINBALL FANTASIES	169
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUGGSY	MF 225
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 215
R TYPE II	89
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 245
SETTLERS	VF 299
SHUTTLE	MF 89
SKIDMARKS	MF 119
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM LIFE A1200	MF 259
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
SPACE HULK	MF 199
STARLORD	VF 269
STELLAR 7	MF 119
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK	VF 279
THEME PARK A 1200	VF 285
TORNADO	149
TURRICAN III	MF 119
UFO - MICROPROSE -	VF 229
WAXWORKS	VF 99
WING COMMANDER 1	139
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➔ pour livraison en 24 h

Nom ....

Adresse ....

....Tél : ....

Code postal...........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

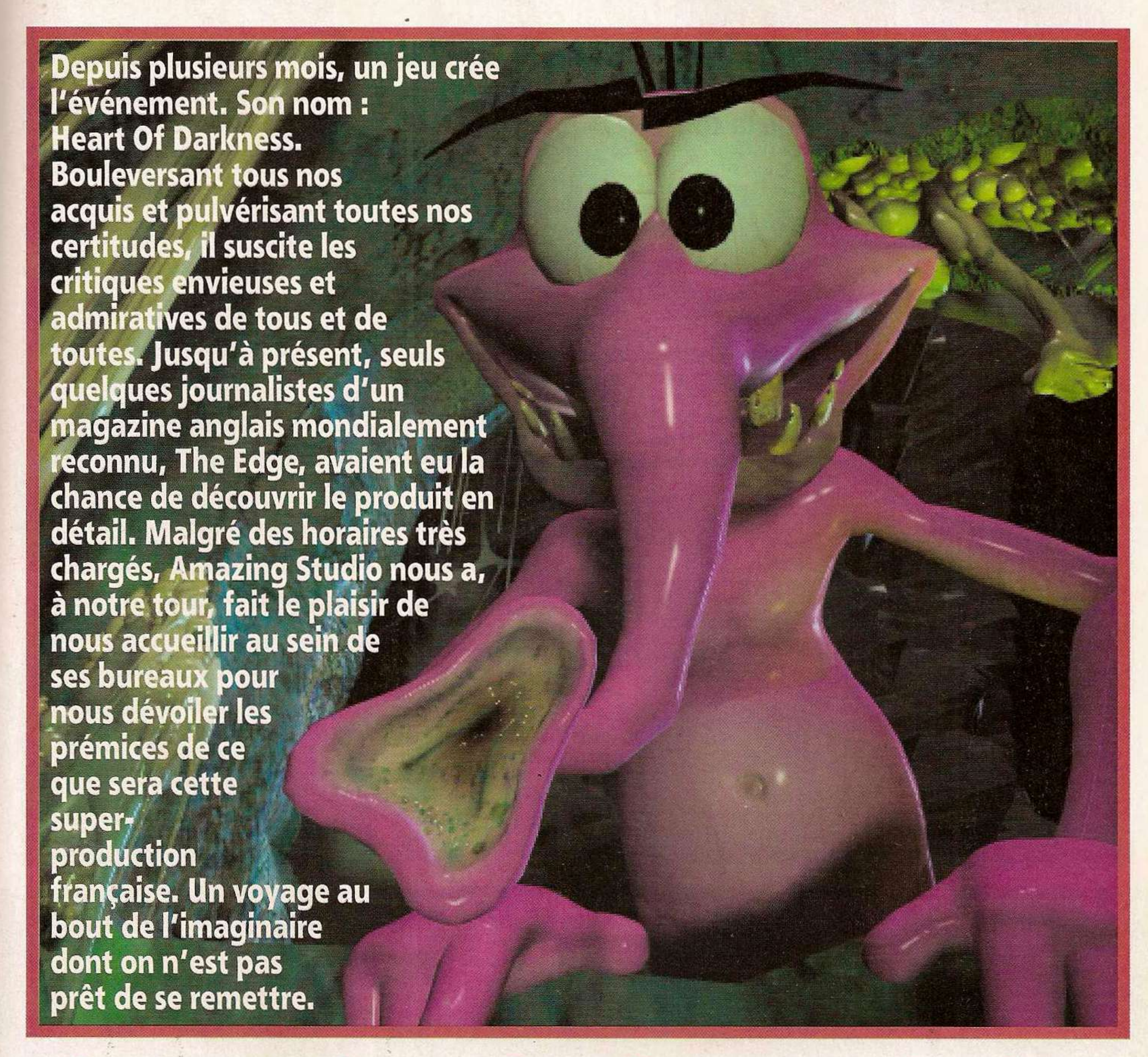
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :....../....... Signature obligatoire ....

GEN 4 07/95

HEART OF DARKNESS



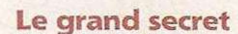
Depuis plusieurs mois, un jeu crée l'événement. Son nom : Heart Of Darkness. Bouleversant tous nos acquis et pulvérisant toutes nos certitudes, il suscite les critiques envieuses et admiratives de tous et de toutes. Jusqu'à présent, seuls quelques journalistes d'un magazine anglais mondialement reconnu, The Edge, avaient eu la chance de découvrir le produit en détail. Malgré des horaires très chargés, Amazing Studio nous a, à notre tour, fait le plaisir de nous accueillir au sein de ses bureaux pour nous dévoiler les prémices de ce que sera cette super-production française. Un voyage au bout de l'imaginaire dont on n'est pas prêt de se remettre.

Le jeu vidéo selon Amazing Studio

Que la lumière soit !

Le CD-Rom PC est en pleine effervescence, avec des projets de plus en plus aboutis. Les équipes françaises semblent être de plus en plus appréciées au niveau mondial et Amazing Studio a adopté une approche « américaine » pour leur premier soft, un jeu d'arcade qui va faire bien des malheureux au pays de la console !

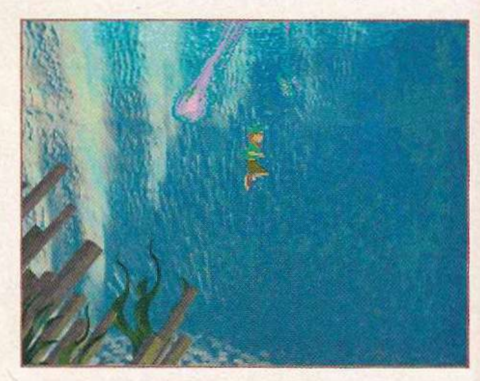
Heart Of Darkness est un projet énorme qui naquit il y a environ trois ans de cela. À l'origine, deux personnes déjà connues du public, Éric Chahi et Frédéric Savoir. Le premier devint mondialement connu avec un jeu réalisé en solo, Another World, tandis que le second participa à une autre grande aventure de la micro française, avec Flashback sur Megadrive. Ayant présenté un projet à plusieurs éditeurs, c'est Virgin qui, à l'époque, joua sur cette paire détonnante. Très rapidement cependant, trois autres personnes sont arrivées pour prêter main forte à ce projet énorme. Au fur et à mesure du développement, de nouveaux talents sont venus se greffer sur l'équipe originelle, pour former depuis quelques mois un groupe de douze personnes, constituant Amazing Studio. Tenir trois ans sur un même projet sans jamais se démotiver relève presque de l'exploit et c'est un plaisir de voir cette équipe, toujours très attentive à la moindre remarque pour faire progresser leur produit. Amazing signifiant « surprenant », c'est en effet une énorme surprise qui nous fut dévoilée pour la première fois fin mars, lors du salon londonien de l'ECTS, puis remontré plus récemment en version jouable à l'E3 de Los Angeles. Depuis, tout le monde en parle, tous les concurrents l'envient, tous les journalistes rêvent d'en savoir plus. Exclusivement pour Génération 4, Amazing Studio et Virgin ont bien voulu nous en dire un peu plus.



Le grand secret

Il faut dire que Virgin et surtout l'équipe d'Amazing Studio ont réussi à faire monter la pression en entourant leur projet du plus grand secret possible. Mis à part les quelques éléments dévoilés lors de deux salons, et quelques articles exclusifs dans un magazine anglais, The Edge, personne ne put accéder à la moindre information complémentaire. Pas de visite dans les locaux d'Amazing Studio, pas d'interview... sauf une ou deux exceptions. Ce que beaucoup présentent comme une simple tactique, visant à faire beaucoup parler d'eux, repose sur plusieurs considérations, différentes selon les membres de l'équipe. La première est essentiellement d'ordre temporel ! En effet, chaque journée et chaque heure passées à recevoir des visites non essentielles, signifie une perte de temps cruciale. Sachant qu'ils n'ont pas pris de vacances depuis trois ans et qu'il se font régulièrement des journées à rallonge, on peut aisément comprendre cette réaction. Un autre problème vient du traitement journalistique, souvent réalisé trop tôt pour « griller les autres » et satisfaire à la course de l'information. De nombreux magazines ont ainsi parlé trop tôt et trop abondamment de produits, lassant ainsi le public. Enfin, une bonne partie de l'intérêt du jeu vient du scénario, car scénario il y a. Ce dernier est jalousement

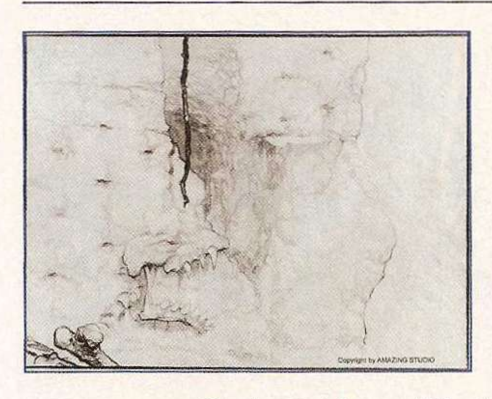


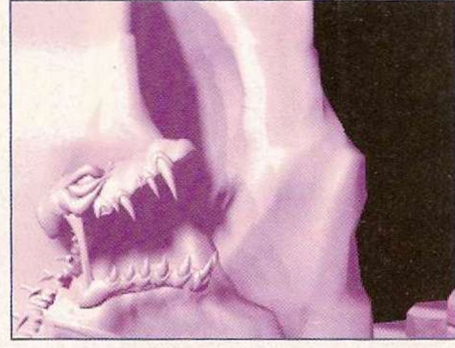




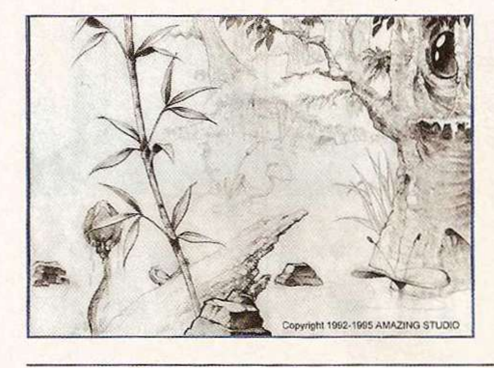









Du dessin à la modélisation puis à l'intégration au jeu, en utilisant des textures adéquates !

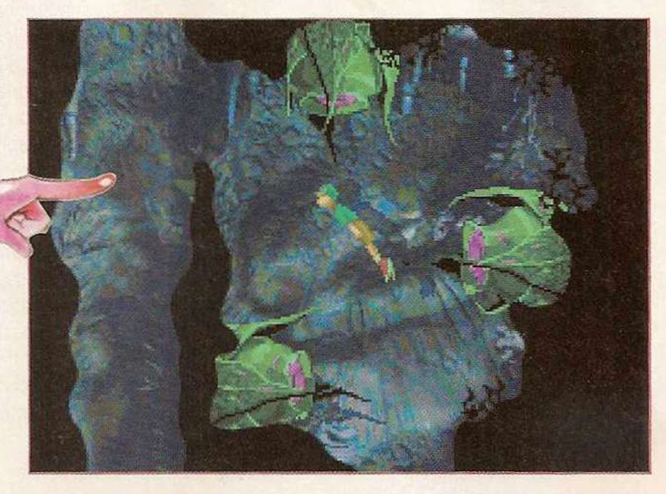





gardé mais Éric Chahi nous a promis quelques surprises de taille qu'il aurait été dommage de dévoiler aux futurs joueurs.

Oui mais...

Si au premier abord, certains se sont empressés de dire « ouais, c'est joli, mais ce n'est qu'un Another World ou un Flashback en plus beau », une analyse un peu plus fine leur aurait révélé un produit beaucoup plus important.
L'histoire commence avec quelques scènes montrant la vie agitée du petit Andy, un jeune garçon particulièrement dynamique, dans un futur assez proche. Alors qu'il se repose avec son fidèle toutou Whisky, une éclipse solaire plonge soudain la région dans l'obscurité, les forces des ténèbres enlevant le malheureux chien. Andy se précipite alors chez lui, enfourche un vaisseau bien étrange et après s'être muni d'un fusil au look plutôt pittoresque, le voici emporté dans un pays sinistre. Le concept du jeu tient en fait autour de l'intégration d'un jeu d'arcade à base de sprites et de scènes cinématiques réalisées sous 3D Studio. Pour une fois cependant, les scènes ne sont pas là uniquement pour leur esthétique ! Elles servent l'histoire, révélant petit à petit le vrai scénario de HOD et surtout s'enchaînent parfaitement à l'action grâce à un système de buffers original. En effet, lorsque, pendant le jeu, vous arrivez à une jonction arcade/cinématique, le programme va commencer à charger en mémoire la phase suivante, ce qui permet d'éviter au maxi-





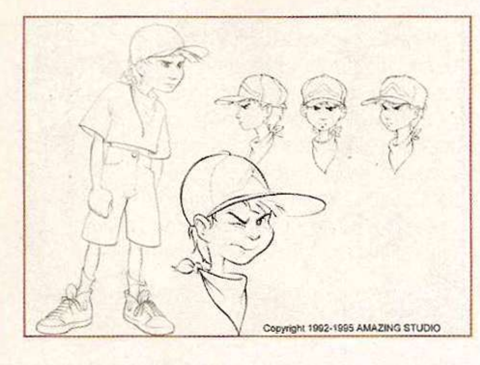






mum l'attente. Ainsi, au début du jeu, après une merveilleuse introduction en images de synthèse, le jeune Andy s'écrase dans un canyon, le jeu commençant alors instantanément. À un autre moment du jeu, Andy devra pousser un rocher obstruant le passage. Sans transition, vous le verrez alors être précipité dans une chute vertigineuse, le tout grâce à une nouvelle séquence réalisée sous 3D Studio.





Il était une fois...

Il faut savoir, qu'avant de se lancer dans la réalisation proprement dite du produit, le jeu a été pensé, repensé, décortiqué et surtout conçu sur papier. Nous avons pu voir des centaines de dessins, aussi bien pour les personnages que pour les décors ou certains objets et croyez-moi, les essais ont été nombreux. Le scripte original s'est vu ensuite doté de nombreux storyboard, histoire de planifier chaque possibilité et séquence.

La technologie utilisée, si elle peut sembler classique au premier regard, a pour une fois été exploitée au mieux. Ainsi, pour n'importe quelle scène réalisée sous 3D Studio (version 3.0), les graphistes ont été poussés dans leurs derniers retranchements. Il faut avouer qu'ils ont plus d'une fois frôlé la crise cardiaque en voyant les dessinateurs leur remettre une planche sur papier avec des arbres, des feuilles, des personnages... toujours très difficiles à modéliser sous 3D Studio. Tout ce que vous pourrez voir dans les séquences cinématiques est de la 3D modélisée et vous en aurez pour plus de 27 minutes, éparpillées un peu partout durant le jeu.

De même, pour les phases jouables, les personnages sont des sprites ! Le principe de fonctionnement de ces derniers est relativement classique, mais avec un nombre d'animations qui reste inégalé. Cela signifie en clair qu'à n'importe quel moment, le joueur peut influer sur le déplacement d'Andy. Ainsi pendant un saut, vous pouvez amorcer un autre mouvement, les premiers sprites correspondant à tout mouvement existant ou presque. Il s'agit là d'une grande première car d'habitude, un nouveau geste ne peut être commencé qu'à la fin d'une séquence ou à certains moments bien précis d'un mouvement. Pour le seul personnage d'Andy, ce sont ainsi 1 500 sprites qui ont été élaborés, nombre qu'il faut doubler puisqu'il peut se retourner et aller dans le sens inverse. Les possibilités de mouvements offertes sont impressionnantes, votre personnage pouvant marcher, tirer, pousser un objet, ramper, escalader, nager, sauter... L'animation des ennemis n'est pas en reste, mais nous n'avons pu voir, pour l'instant, que des ombres et des fantômes.

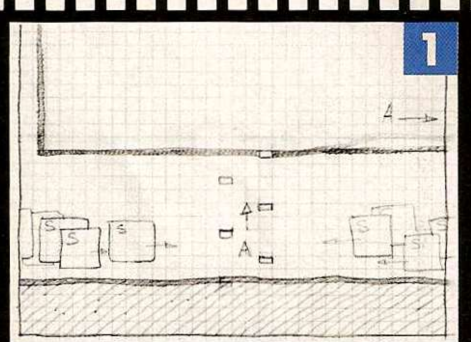
Un jeu symphonique

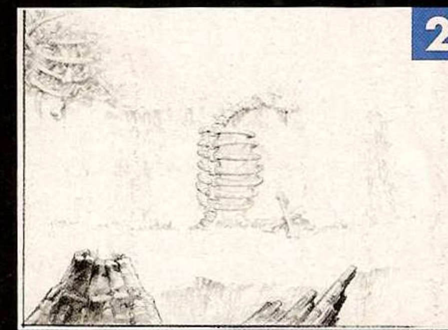
L'élément qui nous a le plus frappé est sans aucun doute l'environnement



MAKING OF

Pour vous donner un bon exemple de la création d'un écran (il y en a environ 200 dans le jeu), voici six étapes intermédiaires. Tout commence par un storyboard décrivant ce qui peut se passer. Ensuite, le dessinateur lance un premier jet, qui est alors repris sur la bécane, puis mis en couleurs. Un outil permet à ce moment d'appeler les diverses animations des personnages, avec derrière ce quadrillage, l'écran réalisé. Enfin, on obtient l'écran final sur lequel il ne restera plus qu'à régler quelques petits détails.

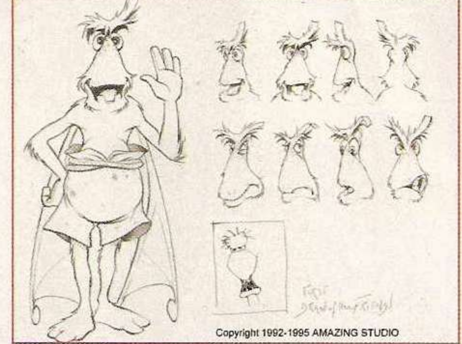








▲ *Voici l'équipe d'Amazing Studio au grand complet avec par ordre alphabétique Éric Chahi, Jérôme Combe, Patrick Daher, Pascal De France, Chris Delaporte, Jean Frechina, Stéphane Hamache, Daniel Morais, Christian Robert, Frédéric Savoir et fabrice Visserot.*





En attendant une bande annonce un peu plus conséquente et en espérant très fort une démo jouable, vous trouverez sur le CD-Rom quelques séquences cinématiques tirées du jeu, qui devraient suffire à vous convaincre.



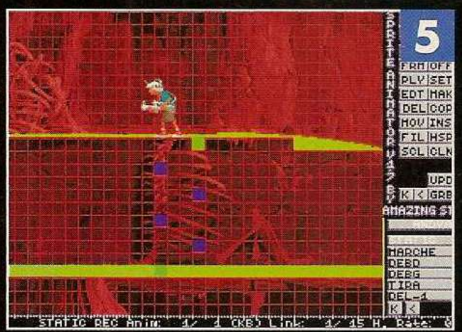
sonore. Il s'agit « seulement » d'une qualité de 22 Khz jouée par une carte son (contre 44 pour le CD) mais même après l'avoir écouté et réécouté, on a du mal à les croire. Un très gros travail a été effectué pour que les sons, les musiques et les voix collent à la perfection, à chaque instant du jeu. Pour cela, Amazing Studio est allé enregistrer les musiques en Angleterre, avec un orchestre d'une cinquantaine de musiciens professionnels dirigé par l'auteur des musiques de Silverado ! On a vraiment l'impression de retrouver l'ambiance musicale d'un film à grand spectacle avec de la musique à la John Williams, Alan Silvestri (Abyss, Retour Vers Le Futur, Predator...) ! Tous les bruitages ont été réalisés par des bruiteurs professionnels, travaillant eux aussi dans le monde du grand écran. Que cela soit le bruit de pas sur diverses surfaces, des éclaboussures, des bruits de chocs, le vent qui souffle aux oreilles d'Andy, ces personnages savent absolument restituer n'importe quel son grâce à leurs valises magiques bourrées d'accessoires les plus hétéroclites.

Qui attendra verra...

Il n'en reste pas moins évident que le succès de ce jeu dépendra essentiellement de sa jouabilité. Connaissant les auteurs du projet et leurs précédentes productions (Another World et Flashback), on peut se montrer relativement confiant. Le jeu tiendra sur un seul CD-Rom, ce qui ne signifie pas obligatoirement une durée de vie limitée. Au contraire, sur la demande de Virgin, Amazing Studio est en train d'intégrer un certain nombre d'éléments pour le rendre justement intéressant à tous. Dans cette optique, le joueur pourra apparemment sauvegarder une partie sur son disque dur et il est même question d'intégrer deux niveaux de difficulté, histoire de satisfaire débutants et joueurs confirmés.

Outre la version CD-Rom PC (tournant sur 486 DX33, 4 Mo de Ram et lecteur double vitesse), des versions CD-I et Saturn sont d'ores et déjà en développement, et l'équipe d'Amazing Studio (si elle en a le temps) devrait réaliser rapidement une version Pentium, entièrement en SVGA ! Alors rendez-vous au mois de novembre pour un test exhaustif. ■







LES CASQUES VIRTUELS



Cela fait des mois que l'on en entend parler, mais rien ne se profilait à l'horizon. Cette fois-ci, cela se précise puisque plusieurs grosses compagnies venues à l'E3 de Los Angeles présentaient des produits finis dont la sortie était imminente. Il était donc temps de faire un petit point sur ces objets étranges qui risquent de bouleverser le monde des jeux vidéo dans un premier temps, avant de révolutionner notre mode de vie.

Un reportage d'Olivier Canou.

SONT À NOS PORTES



Virtuel… Comme nous sommes consciencieux et que ce terme est un peu utilisé à tout va, nous avons jeté un coup d'œil au Petit Robert qui nous propose la définition suivante : *Du latin virtus « vertu ». Qui n'est tel qu'en puissance, qui est à l'état de simple possibilité.*

Ben avec ça, on est bien avancé… On comprend un peu mieux pourquoi on trouve de tout et de n'importe quoi sous cette dénomination. Donc, si on s'en tient au dictionnaire, un monde virtuel est un monde en puissance, qui est à l'état de simple possibilité. En gros, un dessin animé est un monde virtuel…

Comme vous le voyez, avant d'aller plus loin, quelques définitions s'imposent. Pour nous, un monde virtuel doit rendre de façon, même approximative, les sensations visuelles réelles. C'est-à-dire que l'on doit être en vue suggestive (voir ce que voit le personnage que l'on incarne), que l'on puisse se déplacer à l'intérieur et que l'on ait un minimum d'effet de relief (que les objets grossissent au fur et à mesure que l'on s'en approche, voire qu'ils soient vraiment en relief). Voilà pour ce qui est du soft.

Passons maintenant aux casques virtuels. Contrairement à la définition du Robert, un casque virtuel n'est pas un casque qui n'existe qu'à l'état de simple possibilité (quoique vu les retards on soit en droit de le croire), mais qui permet de voir et de se déplacer ou de s'immerger, comme on dit, dans un univers virtuel.

Pour être digne de ce nom, nous considérons que le casque doit non seulement reproduire l'image que vous avez l'habitude de voir sur votre écran, mais aussi que l'image change en fonction des mouvements de votre tête, c'est-à-dire qu'il soit équipé d'un système de tracking (pisteur).

L'E3 nous a permis de voir quelques-uns de ces casques qui ne devraient pas tarder à arriver sur le marché français.

Si beaucoup sont annoncés, seuls trois semblent pouvoir être disponibles dans un futur relativement proche, à des prix encore élevés mais abordables par le grand public, tout en répondant aux critères mentionnés. Ces trois casques sont le Cybermaxx de Victormaxx, le VFX-1 de Forte et le I-Glasses de Virtual I/O.

Cybermaxx. ▼

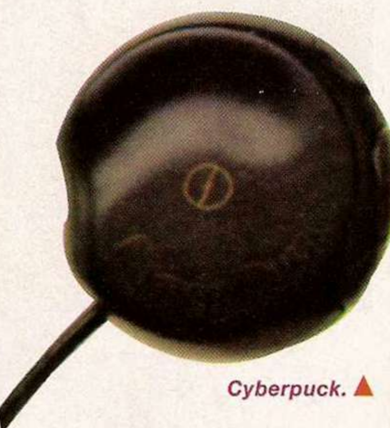
CYBERMAXX
Victormaxx technologies

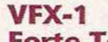
La première version de ce casque nous laissait craindre le pire. La résolution



était faible, à tel point que les textes à l'écran étaient difficilement visibles, et il se révélait peu confortable et très lourd. Victormaxx s'en est vite rendu compte et a retiré les quelques exemplaires qui s'étaient répandus chez les revendeurs, pour nous présenter la nouvelle version de son bébé. À première vue, le look est un peu étrange et on a un peu peur de tomber la tête en avant en enfilant ce casque.
Après avoir glissé la tête, il faut ajuster les différentes mollettes qui vont vous permettre de faire le point sur chacun des écrans, de régler l'écartement des écrans en fonction de celui de vos yeux et enfin de visser la grosse vis au-dessus de votre tête pour que le casque ne glisse pas. Le relief est géré comme pour les deux autres casques par deux écrans LCD (cristaux liquides) de 180 000 pixels qui donnent une résolution acceptable. Il est, à ce propos, une chose importante à remarquer. D'habitude, les écrans LCD sont beaucoup moins brillants que les écrans à tube cathodique que nous utilisons avec nos ordinateurs, ce qui peut poser problème avec des jeux vous plongeant dans la pénombre comme Doom ou Descent. Là, pas de problème, les écrans sont bien plus brillants et on ne perd pas de précision à l'image, ce qui n'était pas le cas de la première version. De plus, le Cybermaxx est équipé d'un filtre de dépixellisation qui évite les plus gros problèmes lors du passage du 640X480 à une résolution plus basse. En ce qui concerne les connexions, elles sont de trois types, mais toutes sont reliées du casque à une petite boîte baptisée « beltpack » (que l'on peut mettre à la ceinture), ce qui évite d'être empêtré au milieu d'une myriade de cordons. La première connexion est VGA et se branche directement sur la carte VGA de votre machine (une dérivation est prévue pour permettre d'afficher en même temps sur votre écran classique ce qui se passe sous votre casque. Comme ça, les copains peuvent en profiter). Les informations liées au tracking sortent d'un autre câble qui se branche sur le port série, tandis que les sons viennent par le dernier câble directement de la carte son (on s'en serait douté…).
Les gens de Victormaxx ont même eu l'extrême amabilité de nous fournir la liste des produits (non exhaustive) qui fonctionnent ou fonctionneront (avec ou sans patch) avec ce produit :
Blachstone, Corridor 7, Dark Forces, Descent, Doom, Doom II, Heretic, Rise Of The Triad, Tank Commander, Wings Of Glory, Wolfenstein 3D, Flight Unlimited, Magic Carpet, System Shock, Mech Warrior II, Slipstream, Quake… Le Cybermaxx a une compatibilité PC, Mac, Sega, Nintendo, Jaguar, 3DO, CD-I et VCR (magnétoscope).


VFX-1. ▲


Cyberpuck. ▲



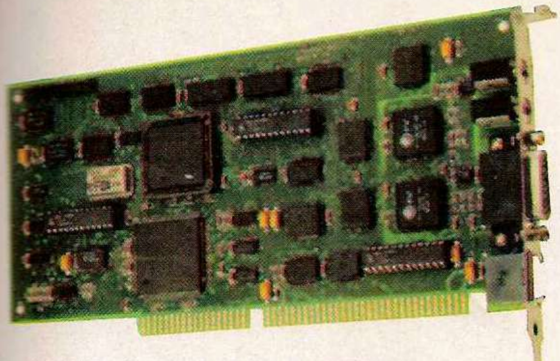
VFX-1
Forte Technologies, Inc.

Cela fait déjà longtemps que nous avons l'occasion de voir le casque VFX-1 de Forte sur les salons anglais et américains, et rien ne vient… Cette fois-ci devrait être la bonne. Forte a attendu (et non pas fort attendu, arf, arf) le dernier moment pour lâcher son casque sur le marché et a ainsi intégré tous les progrès possibles. D'abord, ce qu'on remarque tout de suite avec



▲ VFX-1.







le VFX-1, c'est son look. Pas de problème, c'est le plus beau. Le viseur couvre complètement les yeux, la qualité de l'image est bonne, les couleurs pètent, il possède des écouteurs de haute qualité confortables et surtout, surtout, il supporte une sorte de joystick baptisé le Cyberpuck qui permet de s'éloigner de son clavier et de sa souris et donc de jouer debout. Ce Cyberpuck est de forme ronde et possède trois boutons programmables. Il est clair que lorsqu'on le porte pour la première fois, il est plus confortable que le cybermaxx ; en revanche, il est plus lourd et on peut se demander si le confort sera toujours là après plusieurs heures de jeu. En ce qui concerne le système de tracking, pas de problème, il est encore le meilleur puisqu'il autorise des mouvements verticaux et de tangage de ±70°.
En revanche, au niveau de l'installation, le VFX-1 est un peu plus pointu puisqu'il possède une carte dédiée qu'il faut installer. C'est à partir de cette carte que se font les connexions.
Comme pour le Cybermaxx, une déviation vidéo permettra d'afficher ce que vous verrez à l'écran. Les sharewares qui seront fournis à l'heure actuelle avec le casque ne sont pas encore connus avec certitude, mais il semble que Flight Unlimited, Magic Carpet, System Shock et Doom aient de grandes chances de s'y trouver. Du côté des éditeurs, Forte a su s'imposer de façon remarquable en vendant des kits de développements aux éditeurs les plus prestigieux tels que E. A. (Origin, Bullfrog...), Interplay et beaucoup d'autres, ce qui garantit un bon approvisionnement en softs. S'il est peut-être meilleur sur certaines caractéristiques techniques (performance du système de tracking), il se détache par son confort, son design, la qualité de ses écouteurs et surtout par l'existence du Cyberpuck. Si l'aspect poids et connectique peut poser problème, son plus gros défaut est sans conteste son prix : 10 000 FF, ce n'est pas donné. On peut toujours espérer que la chute du dollar fasse baisser le prix du VFX-1. Dernier point, il n'est compatible qu'avec les PC.

I-GLASSES
Virtual I/O Inc.

The last, but not the least. Dernier arrivé sur les rangs des prétendants au leadership dans le domaine du casque virtuel, le produit de Virtual I/O s'apparente plus à une grosse paire de lunettes qu'à un casque proprement dit. En fait, le I-Glasses existe sous deux formes différentes : sans tracker pour le brancher directement sur une télé ou une console (l'intérêt est extrêmement limité, à moins que votre télé n'ait récemment implosé) et avec tracker, celui-ci s'attachant à l'arrière du casque. C'est à cette dernière que nous nous sommes plutôt intéressé.
Il a le champ de vision le plus réduit des trois avec 30° horizontaux et 22° verticaux. Son système de tracking autorise une révolution (tourner la tête en regardant autour de soi) de 360°, mais le tracking d'élévation (regarder en haut et en bas) et de tangage (pencher la tête à droite et à gauche) est un peu plus faible que ses concurrents. Voilà, on a fait le tour des défauts. Pour ce qui est des qualités, le I-Glasses en possède quelques-unes et de taille. D'abord il est le plus léger et s'ajuste très facilement à la tête de l'utilisateur par un simple système de bande élastique réglable. Ensuite, les deux écrans de 180 000 pixels sont d'excellente qualité. Étant fixés assez loin des yeux (d'où le champ de vision plus réduit que les autres), ils ne nécessitent aucun réglage et, avantage appréciable pour certains, il autorise le port de lunettes de vue. Si





▲ *I-Glasses avec système de tracking (à l'arrière).*

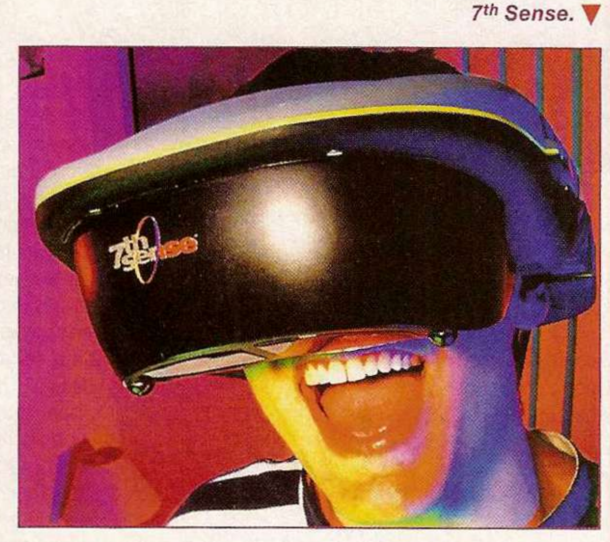


▲ *I-Glasses sans tracker avec écran d'immersion (cache à l'avant).*



▲ *Jaguar VR.*

7th Sense. ▼



les lumières du monde extérieur vous gênent, vous pouvez même cliquer une visière noire devant les optiques pour vous isoler complètement. De plus, il possède un bouton pour régler le son qui se trouve sur le dessus du casque. Ça n'a l'air de rien, mais quand on a un casque sur la tête, trouver le potentiomètre de votre carte son pour la régler relève de la haute voltige. Les écouteurs sont simples mais de bonne qualité et permettent un son stéréo spatial. Côté 3D, le I-Glasses est, à mon humble avis, celui des trois qui permet le rendu le plus impressionnant. Pour avoir essayé Magic Carpet et surtout Descent avec ce système, je peux vous garantir que l'on en prend vraiment plein la vue. Pour ceux qui ont eu l'occasion de voir Captain Eo à Eurodisney, vous retrouverez à peu près la même chose. Le I-Glasses est le produit qui m'a fait la plus forte impression des trois par son image extrêmement nette et son poids très faible. Mais ne perdez pas de vue qu'il possède aussi des défauts... Il est aussi celui qui possède le champ de vision le plus faible. En fait, tout dépend de ce que vous cherchez. Dernier point, le I-Glasses est compatible PC, Sega, Nintendo, Jaguar, 3DO, CD-I, VCR.

LES AUTRES

Les trois casques dont nous avons parlé ne sont pas les seuls systèmes VR qui risquent de pointer leur nez d'ici la fin de l'année. Un éditeur nous a même confié qu'il avait entendu parler de pas moins de quarante systèmes différents (Bon. D'accord, il a peut-être exagéré un poil). N'empêche que quelques produits émergent et qu'ils ont l'air assez intéressants. Deux systèmes qui retiennent l'attention dans ces retardataires : le 7th Sense et le Jaguar VR.

7th SENSE Virtual Entertainment System

Le 7th Sense a pris pas mal de retard, et, si la compagnie américaine brillait sur l'E3, c'était par son absence. D'après le président de la compagnie lui-même, le casque ne devrait pas être disponible aux États-Unis avant Noël de cette année (comprenez première moitié de 96). Le casque est léger malgré un look assez *mastok* et, bien que comprenant un système de tracking et un système d'écouteur intégré, il ne possède qu'un seul écran LCD (ce qui ne lui autorise pas la vision 3D, pour ceux qui ne suivent pas tout). Un micro est même intégré. Le tracking est correct avec ± 50° de liberté en élévation/tangage. Autre point à son actif : il ne devrait pas coûter beaucoup plus de 4 000 FF. Les éditeurs suivront-ils ?

JAGUAR VR Atari

Atari prépare un système de casque virtuel pour sa console Jaguar en collaboration avec les spécialistes mondiaux du virtuel grand public, j'ai nommé Virtuality. Un prototype était accessible sur le stand Atari de l'E3. Il est composé d'un casque très design qui permet le port de lunettes et d'un récepteur infrarouge posé sur une table devant lequel on doit rester relativement proche et à la bonne hauteur (en clair, on doit rester assis). Le point noir vient de la résolution qui est beaucoup plus faible que celle des casques PC (104 000 pixels contre 180 000). Le champ de vision est quant à lui extrêmement honorable (52° hor, 40° vert), mais le gros point fort reste le prix puisque, si vous disposez d'une Jaguar, vous n'aurez que 2 000 FF à investir. Sortie prévue pour la fin de l'année. ■

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

	VFX-1	CYBERMAXX	I-GLASSES
Champ de vision	53° hor 35° vert	56° hor 40° vert	30° hor 22° vert
Tracking azimuth Élévation Tangage	0-360° ±70° ±70°	0-360° ±45° ±45°	0-360° ±35° ±35°
Résolution	180 000 Pixels	180 000	180 000
Vision stéréoscopique	oui	oui	oui
Possibilité de lunettes	non	non	oui
Poids	500g	400g	380g
Système audio	stéréo	stéréo	stéréo
Connexion	carte (fournie)	port VGA	port VGA
Prix	env 10 000 FF	env 8 000 FF	env 8 000 FF
Dispo théorique (France)	rentrée 95	rentrée 95	fin août



Hors Série Spécial Electronic Entertainment Expo

REPORTAGES :

Interplay et Novalogic

TOUTES LES NOUVEAUTÉS DE LA FIN DE L'ANNÉE 95 !

TFX 2, Worms, Apache Longbow, Warhammer, Rise of the Robots 2, Jetfighter 3 !

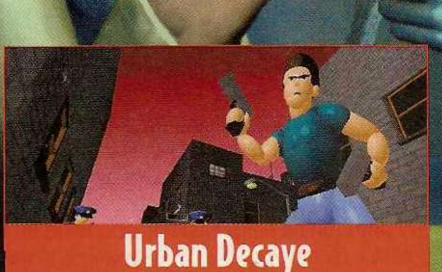
Plus de 150 produits annoncés d'ici Noël !

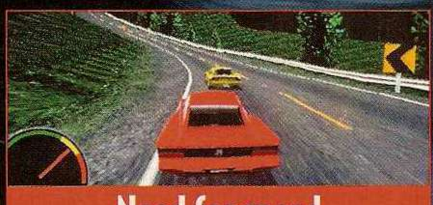
Un CD-Rom exceptionnel
avec 640 Mo de démos : Thunderscape, le prochain jeu de rôle de SSI jouable, Brutal, le nouveau jeu de combat de Gametek, 11th hour, la suite de 7th Guest, Frankenstein, le jeu d'aventure d'Interplay, Lemmings 3D, et bien d'autres jeux !

Mac / PC


11th hour


TFX 2


Urban Decaye


Need for speed

En vente tout l'été chez votre marchand de Gen4



TESTS MODE D'EMPLOI

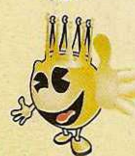
Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide…



Le top du mois :
il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



Le glok du mois :
il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.



Le Gen d'Or :
il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.

TÉTIÈRE

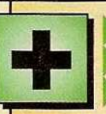
TEST machine ▶ PC CD-Rom éditeur ▶ SSI date de sortie ▶ *Disponible*

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, reportage, news, previews, mégatest… Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

LE PAVÉ DE NOTE

Shoot'em up

90% Support



CD

Graphisme	18
Son	16
Animation	17
Durée de vie	14

\+
- Excellente jouabilité.
- Maniabilité vaisseau.
- Aucun ralentissement.

\-
- Shoot classique.
- Vite répétitif.
- Pas de plein écran.

Technique : Un lecteur CD-Rom double vitesse avec 4 Mo de Ram et… un PC, 386 DX minimum.

Versions : 3DO, Mega-CD, Amiga 1200, Mac et PC.

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

Le type du jeu

Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité…
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom…
Animation : une note sur 20 sur la qualité du scrolling, de l'animation des personnages et de la digitalisation pour les vidéos…
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir…

Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.
Les moins : les éléments qui méritent que l'on prévriennent le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.
Versions : autres versions prévues.

Testé sur : la(es) machine(s) sur la(es)quelle(s) le jeu a été testé.
Le prix du jeu : une indication du prix moyen chez un revendeur.

TOP RÉDAC

TOP RÉDAC	NOTE	DISPONIBILITÉ
1 HI -Octane (PC CD-Rom)	90	Dispo
2 Panzer General (PC CD-Rom)	82	Dispo
3 Virtual Pool (PC CD-Rom)	86	Dispo
4 Rugby World Cup 95 (PC CD-Rom)	74	Dispo
5 Psycho Pinball (PC CD-Rom)	78	Dispo
6 The Perfect General (PC CD-Rom)	81	Dispo
7 Warcraft (PC/PC CD-Rom)	92	Dispo
8 The Scottish Open (PC CD-Rom)	76	Dispo
9 Jagged Alliance (PC CD-Rom)	86	Dispo
10 The Civil War (PC CD-Rom)	76/85	Dispo

TOP PREVIEWS

1 Command & Conquer (PC CD-Rom)
2 Heart Of Darkness (PC CD-Rom)
3 Quake (PC CD-Rom)
4 Lands Of Lore 2 (PC CD-Rom)
5 Z (PC CD-Rom)
6 Warcraft 2 (PC CD-Rom)
7 Fade To Black (PC CD-Rom)
8 Stonekeep (PC CD-Rom)
9 Dungeon Keeper (PC CD-Rom)
10 The Darkening (PC CD-Rom)

SI VOUS INSISTEZ...

Malgré le caractère de cochon d'Olivier, la discipline de fer de Virginie, les crises d'adolescent pubère de Thierry et l'humour consternant d'Éric, certains d'entre vous nous téléphonent encore pour savoir comment faire pour bosser avec nous. Si vraiment vous êtes désespéré, il faut : habiter la région parisienne, parler anglais, avoir entre 20 et 30 ans, posséder un PC puissant (486DX2-66 min.), écrire correctement le français, avoir pas mal de temps libre pour pouvoir écrire très rapidement un test et posséder beaucoup d'humour (pour supporter Falcoz). Si vous n'êtes toujours pas dégoûté, écrivez un faux test d'environ 6 000 signes sur un jeu en votre possession (une description correcte bardée d'humour est vivement conseillée). Envoyez le tout accompagné d'un CV et d'une photo à :

GÉNÉRATION 4/PIGISTES 5/7 RUE RASPAIL 93108 MONTREUIL CEDEX.

DÉMOGÈNE

DÉMO SUR CD

Il accompagne les jeux, en preview ou en test, qui figurent sur le CD de démos. Ce n'est donc pas une récompense, du moins pas obligatoirement pour le jeu... En revanche, pour vous, c'en est une !

JEUX DU MOIS	NOTES DU MOIS	PAGES
Action Soccer (CD PC)	74	P. 108
Alone In The Dark (MAC)	75	P. 120
Brett Hull Hockey (CD PC)	70/59	P. 116
NHL Hockey (CD PC)	74	P. 116
Hardball 4 (CD PC)	77	P. 124
Hi-Octane (CD PC)	90	P. 92
Powerhouse (CD PC)	64	P. 132
Rugby World Cup 95 (CD PC)	80	P. 98
Star Trek The Next Generation (CD PC)	81	P. 102
Super Street Fighter II Turbo X (CD PC)	77	P. 138
Super Wing Commander (CD MAC)	65	P. 112
The Daedelus Encounter* (CD PC Windows)	75	P. 142
The Last Dynasty (CD PC)	72	P. 128
The Scottish Open (CD PC)	76	P. 134
The Vortex* (CD PC)	65	P. 140

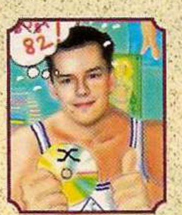
* Film interactif

AVIS AUX YEUX DE TAUPE

Comme le remarqueront, sans lire ces quelques lignes, les plus observateurs d'entre vous, deux tests de GEN4 sont un peu différents des autres. En effet, devant l'avalanche de produits dits « multimédia interactifs » c'est-à-dire dotés en grande majorité de scènes cinématiques où l'aspect ludique est moins mis en évidence que l'aspect réalisation cinématographique, nous nous devions de trouver un système de notation différent de celui auquel vous étiez habitué. Les amateurs de ce nouveau genre auraient probablement eu du mal à définir l'intérêt de ces produits avec des critères tels que : « Son, Animation, Graphismes ». Pour cette raison, nous avons donc mis au point une nouvelle grille de notation incluant le *Scénario* (la qualité de celui-ci), l'*Interprétation* (des acteurs ou le réalisme des expressions des personnages si ceux-ci sont dessinés ou en synthèse), la *Réalisation globale* du produit, l'*Interactivité* (se sent-on vraiment investi, ou clique-t-on une fois par heure), la *Durée de vie* et enfin une *Note d'intérêt* sur 100 qui s'adresse aux amateurs uniquement. Si vous êtes imperméable à ce nouveau genre, même un jeu tournant aux alentours de 80 % a de grandes chances de vous laisser de glace. Bien évidement, nous en sommes aux premiers tâtonnements dans ce domaine encore très récent, alors n'hésitez pas à nous communiquer vos idées et vos remarques. ■

PARFUM DES ÎLES

L'approche des beaux jours, le parfum envoûtant des effluves estivales et surtout les beuveries à répétition... Tout cela contribue à créer une ambiance très spéciale à la rédac. En gros, tout le monde disjoncte. Espérons que les vacances arrangeront cela...



STÉPHANE LAVOISARD,
le spécialiste des films d'art

Notre Stefanovitch national se trouve en ce moment dans un état de concentration intense. La raison ? Il tente d'établir un record mondial dont l'aspect sportif et ambitieux n'échappera à personne. Étant en charge de la création du CD d'un des magazines du groupe, CD Charme, il vient de visionner 82 CD de cul en trois jours. Perfectionniste à l'extrême, Stéphane considère qu'avec un bon coach et un entraînement super intensif il pourrait même éclater (si je puis me permettre) ce record. Pour se détendre, il joue à HI-Octane et Command & Conquer.



DIDIER LATIL,
Super Dance Vol. 4

Coincé entre ses devoirs paternels la nuit et le Hors Série GEN4 le reste de la journée, on peut dire que notre Didounet vit une période difficile. Absorbant successivement du Tranxen 500 la nuit et du Guronsan le jour, Didier présente des signes avant-coureurs inquiétants. Il chante à tue-tête des chansons disco qu'il accompagne d'une chorégraphie corporelle pour le moins surprenante et chose plus étrange encore, commence même à ranger son bureau, symptôme plus qu'alarmant lorsque l'on connaît Didier. Dans ses rares moments de lucidité, il joue à Prisoner Of Ice.



OLIVIER CANOU,
la balance

Réminiscences de dernier de la classe tentant de gagner quelques points en donnant ses p'tits camarades, Olivier ne perd pas des yeux ses rédacteurs pour rapporter leurs moindres faits et gestes aux « hautes sphères ». Son récent rapport sur l'existence d'un cercle de joueurs de cartes au sein de la société, lui a ainsi valu une place dans le bureau des chefs, et un nouvel emplacement de parking à 150 balles/mois. Il espère à présent prouver que Stéphane travaille au noir, afin d'écrire lui-même l'édito et jouer sans se cacher à Command & Conquer et Terminal Velocity.



FRÉDÉRIC MARIÉ,
le traître

Fred est un extraterrestre. Comme tous les nouveaux venus, il a été bizuté par le voyage toujours redouté dans la banlieue de Manchester qui par sa durée, son heure matinale et l'accent des indigènes représente un test de pugnacité sans pareil pour les nouvelles recrues. C'est donc une rédaction aussi impatiente que sadique qui attendait le malheureux à son retour de la perfide Albion. Quelle ne fut pas notre surprise en découvrant un Fred rayonnant qui nous déclarait : c'était génial. Depuis, tout le monde l'évite comme un lépreux. Pour se consoler de sa solitude, il joue à Command & Conquer.



MICHEL HOUNG,
libre comme l'air

Enfin libéré, les dix mois d'armée ont malheureusement opéré leur travail de sape sur Michel. Il a ainsi renié sa foi informatique pour se convertir à la secte Nintendo & Co et affirme gaillardement que pas un seul jeu PC ne mérite actuellement plus de 5 %. Sa haine des micros nous obligea d'ailleurs à le cantonner à la rubrique Films Interactifs pour canaliser sa verve. Il fait pitié à voir avec son autocollant « Sega c'est plus fort que Toi » sur le front et sa moustache taillée « à la Mario »... Il paraît qu'il réagit de temps à autre en jouant à Terminal Velocity et Action Soccer.



RONAN FOURNIER,
le grand inquisiteur

Grand macintoshien devant l'Éternel, Ronan avait jusque-là contenu son enthousiasme, la concurrence des PCistes étant encore trop écrasante à la rédac. Les choses ont dégénéré quand une rumeur faisant état de l'évolution du Mac dans le domaine ludique nous est parvenue. Depuis il se balade en offrant des pommes à tous le monde (on croyait qu'il faisait de la politique) et monte un mouvement de délation nommé d'abord Maccarthysme puis finalement Macintishme, visant à débusquer les testeurs pro-PC. Entre deux séances plénières, il joue à Super Wing Co et Alone In The Dark.



ÉRIC ERNAUX,
l'ex-homme

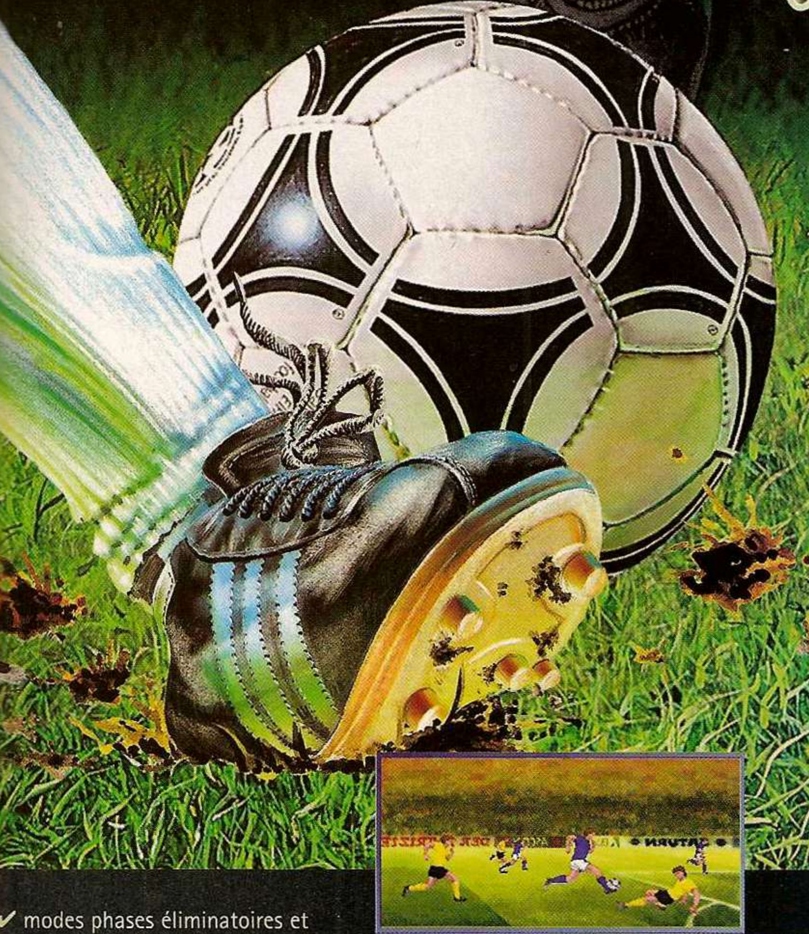
Avant, on prenait Éric pour un vrai mec... Et puis un coup de fil de sa bien-aimée lui,est parvenu à la rédac (grosse erreur). La transformation qui s'est alors produite sous nos yeux enfonce les meilleurs effets spéciaux hollywoodiens. Il a rapetissé, s'est mis à transpirer à grosses gouttes, sa voie est d'abord montée dans les aigus en perdant 97 % de son volume puis s'est mise à parler une langue étrange (bébé, mimine, pupuce, doudoune...). C'est avec courage qu'il ignore désormais les quolibets tout en jouant à The Scottish Open et Command & Conquer en pensant à sa gloire perdue.



THIERRY FALCOZ,
le persécuté

Thierry est à bout. Il y a à peine trois mois de cela, PC Fun (un fanzine, comme il dit) a eu l'audace de lui refuser l'accès de sa salle de test sous le fallacieux prétexte qu'il y jouait à Heretic six heures par jour. C'était déjà beaucoup. Maintenant c'est carrément le patron de Pressimage qui ose lui demander de ne pas jouer aux cartes dans la salle de réunion pendant ses quatre heures de repas quotidien. Messieurs dames attention ! Si vous cherchez le Thierry, vous allez le trouver ! En méditant sa vengeance, il joue à HI-Octane et Terminal Velocity.

CARTON ROUGE
COUPE DU MONDE

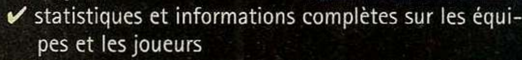


Replongez dans l'atmosphère enfiévrée de la Coupe du Monde avec cette simulation de manager d'équipe de football. A la tête de votre sélection nationale, mettez en valeur vos qualités de battant, de psychologue et de fin tacticien, afin de vaincre toutes les plus grandes équipes de la planète. Ce jeu a été n° 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne.

A VOTRE TOUR, ET SANS QUITTER VOTRE FAUTEUIL, PARTEZ À LA CONQUÊTE DU PRESTIGIEUX TROPHÉE! JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS.

1,27/mn
36.15 SILMARILS
NEWS • SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES

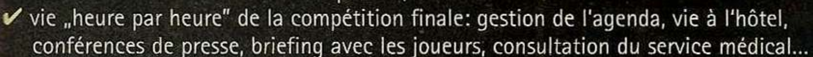
- ✔ modes phases éliminatoires et compétitions finales
- ✔ développement de systèmes de jeu, mise en œuvre de programmes d'entraînement détaillés
- ✔ organisation de la saison: programmation matchs amicaux, stages de préparation, supervision équipes adverses...
- ✔ gestion complète des joueurs: moral, psychologie, santé, état physique, techniques de jeu...





Didier Roustan

- ✔ statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- ✔ matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur (consignes, tactiques, changements de joueurs), interview d'après-match
- ✔ prises en compte des conditions de jeu: météo, supporters, terrain...
- ✔ vie „heure par heure" de la compétition finale: gestion de l'agenda, vie à l'hôtel, conférences de presse, briefing avec les joueurs, consultation du service médical...
- ✔ 1 à 4 joueurs, avec choix parmi plus de 60 pays
- ✔ éditeur complet pour changer noms des joueurs, des stades, arbitres, couleurs des maillots...





Sports

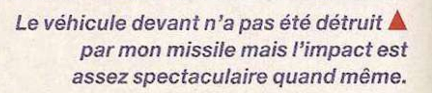
Distribution exclusive SILMARILS • Tél.: (1) 64.80.04.40

HI-OCTANE

Avec ou sans plombs ?

Vous en aviez ras la casquette que vos potes consoleux vous bassinent avec les petites merveilles qui sortent sous PlayStation ou Saturn, votre vengeance a aujourd'hui un nom : Hi-Octane. Fun, jouable, d'une rapidité hallucinante, avec en plus la touche de créativité propre à Bullfrog, ils vont pleurer !

DÉMO SUR CD


Le véhicule devant n'a pas été détruit ▲ par mon missile mais l'impact est assez spectaculaire quand même.



▲ Ce vaisseau Berseker devrait être plus prudent, un missile est si vite arrivé.



INTRO...

L'intro du jeu, du début (photo 1) à la fin (photo 2) : couleurs ternes, graphismes plats, « scénario » court et sans joie. Une lueur d'espoir quand même : Bullfrog l'améliorera peut-être avant la sortie du soft sur le marché.



La plupart du temps, l'intro est la partie la plus classiouze d'un jeu. Après, vous courez de déception en déception avec la célérité d'une autruche gavée aux anabolisants. On a déjà vu ça avec des softs comme (censuré) ou encore (censuré). Cela dit, il est vrai aussi qu'un jeu fienteux à l'extrême peut souffrir d'une intro minable, consternante, merdifiante, bref nulle, mais qui présente au moins l'intérêt de ne pas tromper le joueur quant à la qualité globale du soft. Avec Hi-Octane, la perspective est différente. Le prologue cinématique du jeu est convenu, terne, court... et pour résumer, très moyen, alors que le jeu lui-même est ébouriffant. Comme il faut bien que je développe une des rares réserves formulables à l'encontre de ce soft, je vais immédiatement vous rendre compte de cette fumeuse présentation. Alors voilà... Une carcasse métallique flambe sur la route quand brutalement une voiture blindée bondit à travers les flammes... suivie de près par un gros vaisseau malintentionné. Lâcher de missiles, la voiture fait une embardée puis, pour échapper à son poursuivant, elle passe en mode turbo et franchit le ravin qui s'est présenté devant ses roues. Derrière, le pilote freine désespérément pour éviter la faille mais en vain : après une courte chute, son appareil s'écrase sur une voiture de tourisme. Lui n'a pas une éraflure mais le couple qui était dans le véhicule peut désormais finir son engueulade au paradis (dernières paroles prononcées, d'après la boîte noire : « grosse nulle, tu t'es encore plantée de direction, on dirait un circuit de... »).

Coup de pouce

N'oublions pas que Hi-Octane est un soft de course avant d'être un jeu de combat entre appareils blindés ; votre but est donc de finir en tête tout en vous préservant des tirs adverses (en explosant quelques concurrents à l'occasion). Dans cette perspective, prenez plutôt le Flexiwing pour vos premiers circuits. Doté d'honorables performances d'ensemble et surtout d'une bonne rapidité, il pourra vous sortir de situations à haut risque.

Deux réserves et puis s'en vont

Finalement, l'énorme vaisseau repart et franchit la ligne d'arrivée... Trop tard, puisque la voiture blindée l'a précédé. Un rideau de fer tombe sur la scène à la manière des Deschiens (Canal +, 8h15, pour ceux qui ne connaissent pas encore ces révolution-



▲ *À l'aide des touches numériques, vous pouvez changer de caméra : une interne, trois externes.*



▲ *En championnat, le nombre de tours d'un circuit est fixé à dix. En course simple, vous pouvez le paramétrer de un à cinquante.*

neurs de petit écran). The End. Graphiquement c'est commun, et « scénaristiquement » aussi. En plus, contrairement au jeu lui-même, les animations filmées ne sont pas speedées. Seul point remarquable : l'intro indique très clairement au joueur qu'il pourra piloter différents véhicules, et c'est vrai. J'en profite d'ailleurs pour faire une seconde remarque désobligeante : si chaque véhicule a ses spécificités (vitesse, blindage, puissance de tir ou masse) qui vont influencer la tactique du joueur et son comportement dans la course, les sensations de pilotage (maniabilité et inertie dans les virages) sont quasi-identiques quelle que soit la masse de l'appareil. Étonnant, non ? Mais entrons maintenant dans le vif du sujet : la course. Je sélectionne un circuit parmi les six qui tournoient devant mes petits yeux ébahis, le nombre de tours, puis un des six véhicules proposés. Dès qu'il s'agit de piloter un véhicule, j'avoue avoir une propension à la surcharge pondérale, je choisis donc le monstrueux camion madmaxien. Après un court délai d'attente, trois feux déclinent leurs couleurs et c'est parti ! L'interface est très simple d'utilisation : « W » pour mitrailleuse, « X » pour missiles, « C » pour turbo et les quatre touches de direction pour accélérer/ralentir et gauche/droite. Vous pouvez également jouer avec un joystick, voire coupler son utilisation avec celle du clavier.

6 circuits, 6 vaisseaux, 36 possibilités

Tout Mad Max en 2 mn de jeu

Mais assez bavardé, le départ vient d'être donné et plusieurs adversaires viennent déjà de me dépasser. Fire ! Quoi, non ? Ah bon, on ne peut engager les hostilités qu'après quelques secondes… j'accélère donc pour rester dans le peloton tout en gardant mes distances. Ah enfin, les véhicules qui me précèdent s'encadrent de rouge (les plus proches) et de vert (les plus éloignés), dans tous les cas le nom du conducteur s'affiche à proximité. Missile ! Dans l'amas d'engins vrombissants qui fusent devant moi : une explosion et de la fumée. Le targetting étant automatique, j'ignore qui je viens de toucher, mais à la limite, je m'en f… argh, on me tire dessus ! Un ennemi derrière moi ! Pourtant la simple consultation du plan incrusté à l'écran m'aurait évité ça : y figurent non seulement le circuit (les parties souterraines restent invisibles) mais aussi la position de mes opposants. Déjà trois impacts de balles sur mon pare-brise ! Je fais louvoyer ma voiture pour éviter un éventuel missile et dans un



▲ *Un des deux raccourcis que compte ce circuit. Généralement, ils sont truffés de bonus.*



▲ *Ramassage de bonus, ravitaillement, alarmes diverses (essence, blindage)… Tout s'affiche à l'écran sous forme de message.*



▲ *Choisissez votre vaisseau. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, tous les autres seront vos adversaires.*



▲ *L'état de votre pare-brise est un bon indicateur de votre niveau de blindage.*

même mouvement, je charge le turbo. Quelques secondes plus tard, un bruit claque, un léger sursaut de l'appareil et zooouuuuu, je fais une échappée qui décoiffe… un peu trop, je rattrape les adversaires qui me devançaient. Il semble qu'on ne m'ait pas attendu pour la fête : les vaisseaux gérés par le soft sont en train de se blaster à tout va, le temps d'apprécier la qualité des bruitages et déjà l'un d'eux explose dans un maelström de feu. Un autre dégage une fumée épaisse qui me masque la vue à tel point que je percute un Flexiwing (sorte de vaisseau spatial à soufflerie). Ma vitesse s'effondre.

Pulsions délétères

Bon, allez, je fais le ménage : missile/boum/remiss… zut, il y a un délai de rechargement entre deux tirs. Mitrailleuse. Là encore, j'ai à peine le temps de néantiser un Vampyr (look vaisseau de l'Alliance) que mon arme s'enraye brièvement. Cela dit, la voie est désormais libre, je fonce vers un embranchement et prend à gauche, snobant stupidement la « station d'essence » (l'ampleur du ravitaillement dépend de votre durée de stationnement). Certes, je récupère quelques bonus (losanges 3D posés sur le circuit : super-missiles ; super-turbo ; essence x2 ; restauration blindage…) mais au bout de quelques instants, c'est la panne. Un vaisseau de contrôle descend du ciel, me saisit dans ses pinces, fait gentiment le plein, et me redépose sur le circuit. Entre temps, de nombreux adversaires m'ont doublé. Relégué en dernière position, je nourris des envies meurtrières : la traque commence. Le paysage défile à grande vitesse, je suis scrupuleusement les flèches peintes au sol (pratique pour éviter de faire le circuit à l'envers), glane quelques bonus, tourne à la corde dans les virages. Là ! Une cible potentielle. Abusons des turboréacteurs pour la rattraper dans une montée, m'enfin… mais je voooole ! Le circuit étant en « 8 », nous passons l'intersection en sautant par dessus. Mon adversaire plane devant moi et atterrit lourdement. Je fais de même mais au bout de la « piste », lui tourne, moi pas. Là, grosse surprise, après avoir dévalé un fossé, je me retrouve dans un canyon plein d'eau et de bonus que je parcoure rapidement avant de rejoindre la route « officielle », une dimension qui donne au joueur un sentiment de liberté inhabituel dans un soft de course.



En plus, les circuits sont beaux

Finalement, je passe la ligne d'arrivée (par « finalement », comprendre que je suis dernier). La caméra passe alors automatiquement en vue extérieure le temps que j'assiste à quelques virages de mon véhicule (sans les mains), puis le score de tous les participants s'affiche sur un même tableau : nombre de véhicules détruits, temps au premier tour (en secondes), vitesse moyenne, appréciation globale… Si je participe à un championnat, je passe ensuite au deuxième circuit, sinon, retour au menu. Dans les deux cas, « pause tisane » recommandée. Hi-Octane vous plonge en effet dans la frénésie du pilotage instinctif : vitesse, lutte pour rester sur la route, tirs, explosions, inquiétudes diverses (essences, blindage), il faut décider et agir vite, très vite. Vous pensez que cette vitesse de jeu s'accompagne nécessairement d'une incommensurable pauvreté graphique ? Même pas. Sur la bécane utilisée pour le test et au niveau maximum de détails graphiques, nous avons pu admirer de superbes décors (déserts, villes d'après apocalypse, plaines enneigées) sans



▲ *Quand vous détruisez un adversaire, celui-ci explose en une pluie de bonus à glaner d'urgence.*



▲ *Vous n'êtes jamais éliminé du jeu. Panne d'essence ou destruction, un vaisseau d'entretien vous remettra dans la course.*



▲ *Traversée d'une zone de ravitaillement. Hélas, je vais trop vite pour pouvoir faire le plein lors de ce court passage.*

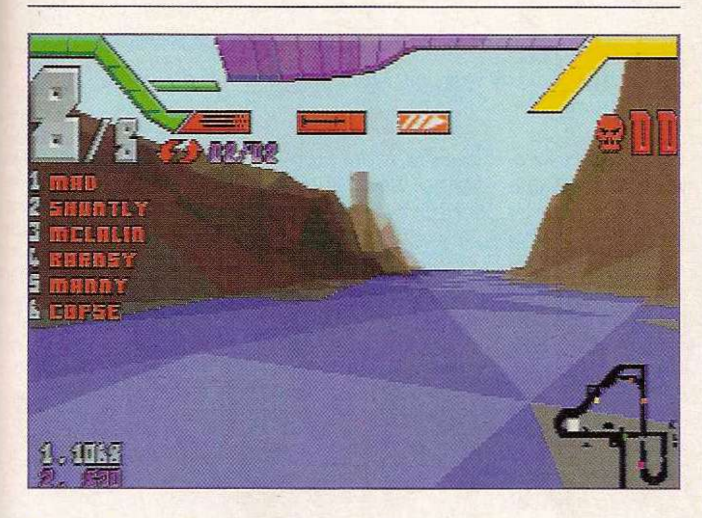
Détails graphiques ou rapidité, un choix évident



▲ *Virage à la corde, mon appareil se penche, ma tête devant l'écran aussi.*



▲ *La course finie, le soft me gratifie d'un petit tour supplémentaire. Sympa, non ?*



Deux photos d'écran du même lieu. La première sans ombrage, sans ciel, sans texture et au niveau minimum de détail d'objets. La seconde avec toutes les options graphiques poussées au maximum. D'un point de vue esthétique, il vaut mieux avoir un PC puissant, quand même.





▲ *Novateur : grâce à un effet brumeux qui démasque peu à peu la ligne d'horizon, le décor n'apparaît pas par pans entiers.*



▲ *L'épave d'un gros camion attend l'arrivée du vaisseau « réparateur ». En la doublant, je gagne une place dans le classement.*

aucun ralentissement de l'action. Une performance technique ! Certes, les véhicules sont un peu taillés à la hache et quelques bugs graphiques apparaissent quand vous êtes en caméra extérieure (commutable à tout moment du jeu) mais les décors 3D sont remarquables. Par ailleurs, la version définitive disposera d'un mode 640x400 qui devrait rendre ce soft somptueux… mais plus lent. Or jouer à Hi-Octane en mode « saccadé », c'est renoncer à tout ce qui lui confère un intérêt exceptionnel (rapidité, jouabilité, fun).

Terraforming, the revolution !

Sans configuration musclée, vous devrez donc probablement supprimer les ombrages, le ciel et/ou réduire le niveau de détail des objets… un paramétrage auquel vous recourrez d'ailleurs dès le VGA si vous ne disposez que du minimum requis en matière d'équipement. Mais bah, si la qualité graphique en pâtit, l'intérêt demeure. D'autant que les concepteurs auraient pu se contenter de nous offrir un excellent jeu de course-combat sur PC, or ils ont fait mieux en appliquant au genre une technique novatrice : le « terraforming ». Késako ? Et bien, admettons qu'au bout d'une dizaine d'heures de pratique, vous soyez devenu un as du volant, et cela au troisième niveau de difficulté. Et bien, le soft se vexe et modifie le circuit ! Or, comme le jeu est en 3D temps réel, si vous passez sur le lieu de la transformation, vous la verrez s'effectuer devant vous : les collines se rétractent tandis que d'autres s'élèvent sous l'action d'un invisible démiurge, hallucinant ! Ah, un dernier (énorme) détail, Hi-Octane est jouable de deux à douze en réseau. Que d'heures de transe ludique en perspective ! ■

Éric Ernaux



▲ *Pour s'engager dans le mauvais sens, il faut vraiment y mettre du sien, vous avez vu la taille des flèches au sol !*

L'avis d'Éric

Techniquement, je croyais Hi-Octane impossible sur PC. Aussi beau et rapide que les meilleures productions du genre sur consoles, il offre en plus l'indispensable option « réseau ». J'ai pourtant hésité à lui accorder un Gen d'Or, non pas que son intérêt soit discutable - une merveille ludique - mais parce que nous ne disposions pas de la version finale. Après une longue discution avec les membres de la rédac, nous avons estimé que même si le mode SVGA s'avérait impensable sur la plupart des PC, le Gen d'Or restait mérité. Une nouvelle référence.





UNE COLLECTION DE CD-ROM PRETS-A-JOUER® A RECEVOIR GRATUITEMENT

Finis les jeux qui encombrent votre disque dur ! Les jeux de la collection JukeBox sont directement jouables à partir du CD.





D TERMINAL VELOCITY

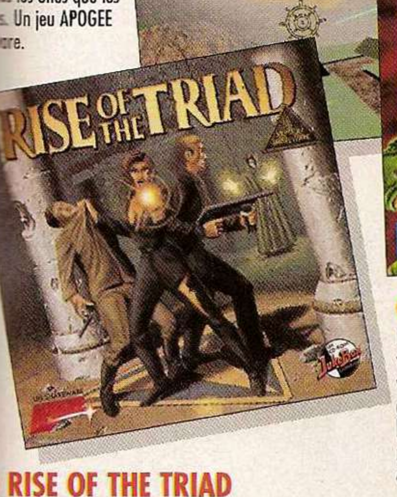
par le mmeur de Simulator, Velocity est en 3D qui vous aux commandes vaisseau spatial la surface de toutes plus les unes que les Un jeu APOGEE re.

CD WACKY WHEELS

APOGEE Software signe ici un jeu 3D de course de voitures, d'une grande fluidité, aux multiples options. Mais le must reste la possibilité de pouvoir se mesurer à un autre. Ce qui peut se réaliser sur la même machine, par modem ou câble nul-modem. L'effet lui, reste le même : EPOUSTOUFLANT. En effet, la fluidité ne diminue pas.

CD DESCENT

Ici la réalité dépasse la fiction. Essayez seulement d'imaginer un vaisseau que vous pouvez déplacer en 3D, looping, tonneau ... le tout dans un labyrinthe de couloirs parsemés de vaisseaux ennemis eux-mêmes se déplaçant en 3D. Vous pouvez également y jouer en réseau ou par modem ... Bref il faut vraiment le voir pour y croire. Un jeu d'INTERPLAY !



CD DOOM

DOOM vous plongera dans un monde virtuel en 3D votre but étant d'en sortir vivant. Vous devrez combattre des légions d'ennemis et résoudre les énigmes des labyrinthes. DOOM est actuellement le meilleur jeu sur le marché ludique dans sa catégorie. Un jeu D'ID Software.



CD JAZZ JACKRABBIT

Ce jeu de EPIC MEGAGAMES allie scrollings fulgurants, sons époustouflants et graphismes de rêve. Aidez Jack le lapin à sauver sa fiancée Eva Earlong des griffes de Devan Shell et ses tortues maléfiques. Jack, grâce à ses bonds prodigieux, peut trouver des passages secrets mais aussi tirer contre tout ce qui bouge et ramasser tout ce qui traîne.

D RISE OF THE TRIAD

faites partie de l'élite du groupe opérationnel NT et devez arrêter le leader fou d'une secte gieuse prêt à tuer des millions de personnes. of the Triad signé APOGEE Software !

Pour compléter votre collection et recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

LES MEILLEURS SHAREWARES DE JEUX SUR CD "SINGLE" JOUABLES

3617 JUKEBOX



sez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX et vous recevrez, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix. Uniquement le coût de la consultation du service, soit 5,48 F.TTC/mn. Il n'y a rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion staté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Le shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si s l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

RUGBY WORLD CUP 1995

Le PC va à l'essai !

Curieux non ? Alors que le PC croule littéralement sous les jeux de football, Electronic Arts décide sans raison apparente (ou si peu !) de sortir une simulation de rugby. Quand même, on peut se demander si la coupe du monde qui se déroule actuellement n'a pas quelque chose à y voir...



Vous déterminez la puissance des coups de pied selon la longueur de la barre bleue.

Après le football et le hockey sur glace, Electronic Arts continue la ronde des jeux de sport avec RWC 95, une simulation de gros costauds qui courent après une balle pas très ronde. Même si le soft est particulièrement dédié à la coupe, en reprenant les équipes y participant, d'autres options vous permettront aussi d'éviter le soleil écrasant d'Afrique du Sud. Trente équipes du monde entier (plus deux sélections d'E. A., on est jamais si bien servi que par soi-même !) attendent impatiemment, en grinçant des dents, que vous les choisissiez. Au niveau des rencontres, vous pouvez organiser un match amical, arranger des rencontres dans une ligue, ou jouer un championnat du monde fictif. Les options vous permettent de régler la difficulté en arcade ou simulation (les joueurs se fatiguent alors au fil du jeu), les conditions météo, et la durée des mi-temps, de deux à quarante minutes.



Essai ! Les Français concluent une action exceptionnelle. Ne voyez dans ce commentaire aucune trace de chauvinisme...



Chaque équipe possède des caractéristiques qui transparaissent pendant le jeu. Voici la France, au hasard, par exemple.

En revanche, la durée de la troisième mi-temps reste totalement à votre discrétion.
Les joueurs rentrent enfin sur le terrain, l'arbitre lance la pièce pour décider qui engage, et le coup d'envoi est enfin donné. Quasiment tous les coups du rugby sont représentés dans la phase de jeu, ce qui

Passionnant à deux joueurs !

constitue déjà un petit exploit. Les équipes se contrôlent soit au clavier soit au joystick, mais c'est probablement le choix d'un joystick numérique qui donnera les meilleurs résultats. En gros, un bouton de la manette sert à passer la balle tandis que l'autre permet de tirer avec plus ou moins de force et plus ou moins haut. Si vous ne possédez pas la balle, vous pouvez sélectionner le joueur le plus proche de cette dernière pour tenter de l'intercepter. À priori, rien de bien difficile, mais il faut résister à la tentation d'appuyer comme un fou sur les deux boutons dans le feu de l'action, car alors vous risquez de décocher un coup de pied, de poing, ou de boule immédiatement sanctionné ! En revanche, les joueurs que vous ne contrôlez pas se débrouillent plutôt bien et se replacent assez intelligemment.

Un point de vue rapproché

La majeure partie de l'action se déroule en plan rapproché, comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran. Cette phase offre une animation correcte à condition de charger un driver VESA ou de disposer d'une machine puissante. Lors des coups de pied de transformation ou de pénalité, la vue peut passer en plan large, ce qui permet de mieux juger des distances. Mais dans la version testée, cette vue SVGA s'avère catastrophique avec un effet de scintillement insupportable ! Espérons que ce défaut sera corrigé d'ici la sortie imminente du soft. Les sons restent efficaces, sans être transcendants, en particulier les commentaires (en anglais) qui collent



Les tacles donnent aux joueurs l'occasion de réveiller leurs plus bas instincts. Pauvre petit Japonais !

L'avis de Fred

Bien que la réalisation ne possède rien d'éclatant, que la jouabilité semble de temps en temps approximative (surtout quand on perd !), l'intensité de l'action a déchaîné pas mal de passions dans la rédac, surtout en mode deux joueurs ! Mais bien que ce jeu vienne à point pour combler un grand vide dans le domaine de la simulation sportive sur PC, je me demande s'il pourra survivre à l'engouement soudain provoqué par la coupe du monde. Mais pour l'instant, j'y retourne, Olivier attend que je lui mette sa raclée...





▲ *Vous pouvez pousser ou tenter de tourner la mêlée. Certains packs vous baladeront sur pas mal de mètres !*

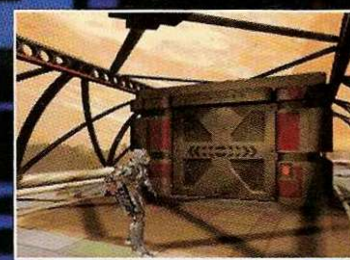
parfaitement au jeu. En fait, l'excellent rythme de l'action rattrape largement une réalisation moyenne. Dommage pour Electronic Arts, l'essai aurait été transformé si seulement ils avaient pu sortir RWC 95 pour le début de la coupe du monde, et non pour la fin ! ■

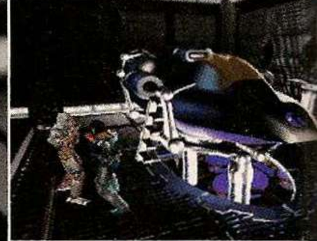
Frédéric Marié

Note d'Olivier :
Il est à noter que la version fournie par E. A. n'était pas finale, et qu'il est très probable que les problèmes d'affichage SVGA et de maniabilité seront corrigés dans la version finale. En attendant avec impatience de voir l'équipe de France remporter la coupe du monde, j'encourage les amateurs à se ruer sur ce jeu.



ORIGIN NOUV ESP

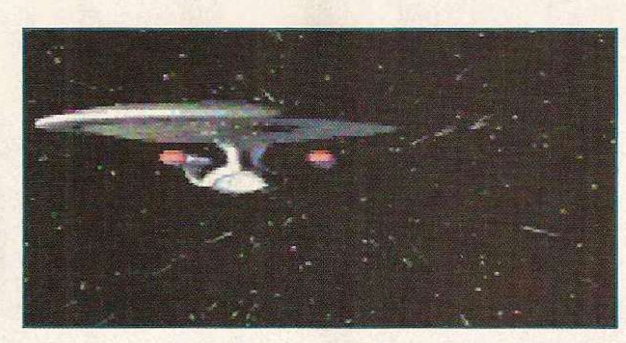



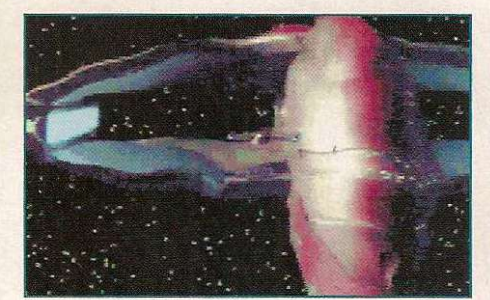


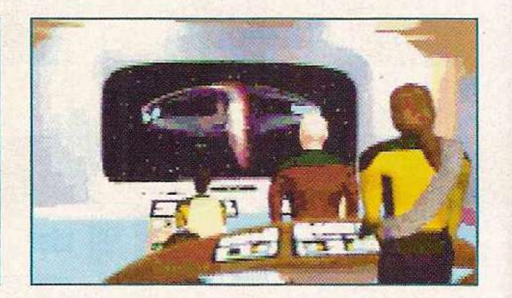


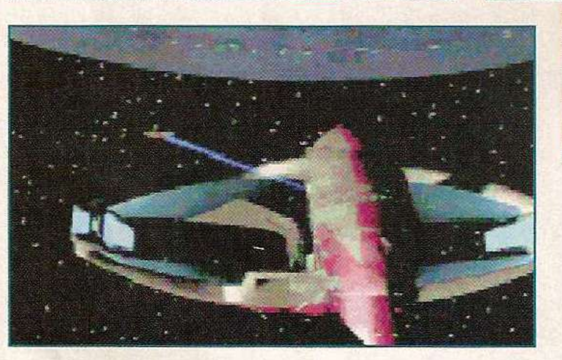

Vous avez le rôle principal, celui de Lex, l'acteur synthétique en 3D qui évolue dans le dernier film interactif de Origin. Ce jeu passionnant va tout simplement vous river sur votre siège. Vous vous réveillez dans un monde extra-terrestre, et vous devez tenter de découvrir qui vous êtes. Ce film hyper-réaliste comporte des effets sonores numérisés sur 8 canaux et des décors d'une précision étonnante qui donnent encore plus de vie à l'action

STAR TREK THE NEXT GENERATION









Picard prend la barre

Reprenant le flambeau précédemment tenu par Interplay, Spectrum Holobyte repousse encore les frontières de l'infini avec la nouvelle génération de l'équipage de l'Enterprise. Mais tel père tel fils, on retrouve un esprit de continuité frappant dans cette dernière série d'aventures.

« *Kirk à l'inter !* » Aïe, décidément les habitudes sont tenaces, et il faudra se faire définitivement à l'idée que l'on ne verra plus la tronche avinée de Scotty, les oreilles en papillotes de Spock et la fière bedaine du capitaine Kirk ! Place aux jeunes, et il était temps, car même en ressortant l'équipage d'origine de son caisson cryogénique le temps d'un film, l'avancée technologique très limitée dans ce domaine ne pouvait plus cacher un certain état de décrépitude. Pour ceux qui ne seraient pas encore familiers avec la nouvelle équipe, une présentation rapide s'impose. Le NCC 1701 (version D s'il vous plaît !) est maintenant commandé par Jean-Luc Picard, lui-même étant piloté par un cœur bionique. Le premier officier se nomme William Riker, et c'est lui qui prendra le plus souvent le commandement des équipes téléportées sur la surface des planètes. Data est un androïde au poste de second officier, et fait figure d'officier scientifique quand le besoin s'en fait sentir. Le chef de la sécurité s'appelle Worf, mais malgré son nom il ressemble plus à un klingonet qu'à un berger allemand. Enfin vous retrouverez aussi régulièrement le Dr Crusher, la conseillère Troy et l'ingénieur-chef La Forge. Bon, assez parlé, et cap droit devant, vers l'aventure.

Téléportation, Mr Spock

Euh, non, c'est Mr Data, vraiment je ne m'y ferai jamais ! L'action démarre alors que l'Enterprise croi-



▲ *Dans ce cadre riant se trouve la porte qui mène (peut-être) au fameux parchemin. Saurez-vous l'ouvrir ?*



se dans le système Kridnar, à la frontière de la Fédération et de l'Empire romulien. L'équipage du vaisseau se trouve brutalement interrompu dans sa partie de Scrabble par l'intrusion d'un vaisseau éclaireur garidien dans l'espace de la Fédération. Étrangement, les Garidiens prennent contact avec l'Enterprise

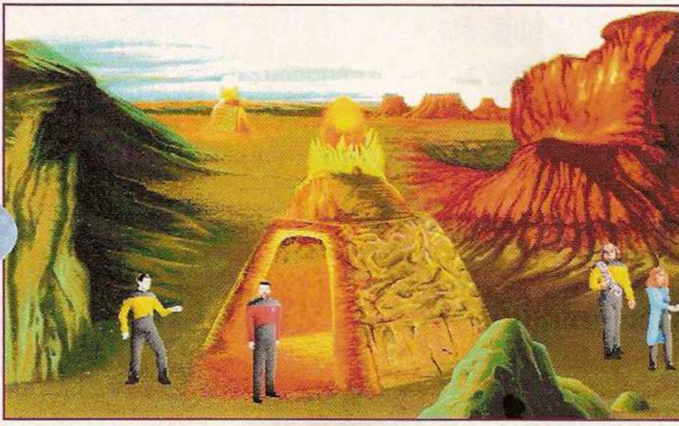
Des scènes en 65 000 couleurs !

pour lui demander l'asile politique. Mais alors que Picard se prépare à donner l'ordre de téléporter les occupants de l'éclaireur à son bord, un oiseau de guerre garidien apparaît près de l'éclaireur, en quittant son camouflage, et commence à tracter ce dernier vers lui. Le commandant garidien conseille instamment à l'Enterprise de ne pas intervenir dans l'affaire. Le capitaine Picard, et vous par la même occasion, se retrouve face à un sérieux problème : s'interposer entre les deux vaisseaux garidiens et récupérer les réfugiés politiques, ou laisser le vaisseau de guerre garidien opérer impunément dans l'espace de la Fédération. Quel sera votre choix ? Comme vous pouvez vous en douter, Picard brûle de fourrer son nez dans cette affaire garidienne, et vous feriez mieux de suivre son instinct, sinon l'aventure risque de tourner court très rapidement !

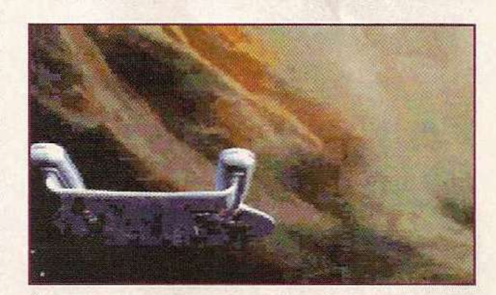
Bien que l'aventure de STTNG se découpe en épisodes, vous découvrirez que chacun d'entre eux est en rapport plus ou moins étroit avec une intrigue générale, à la différence des softs précédents d'Interplay sur la saga Star Trek. Sans tout dévoiler, vous vous retrouverez impliqué dans la recherche d'un parchemin sacré qui pourrait bouleverser l'ordre social garidien. Dans la foulée, vous serez aussi confronté à une race encore inconnue, et devrez évaluer si les premiers contacts se feront autour d'une bonne bouteille de Bordeaux ou à coup de phasers. Et tant qu'on y est, il se pourrait bien que les Romuliens arrêtent eux aussi leurs mots croisés et se mêlent de la partie ! En bref, plus on est de fous, plus on balance de torpilles à photons, et je subodore que le scénario ne devrait pas laisser le temps de s'ennuyer.

Comme un air de famille

Mais restons calmes, si vous ne pouvez pas échapper de temps à autre à une bonne bataille spatiale des familles, en général il faudra plus souvent mettre en action vos cellules grises que vos phasers. En cela STTNG reste fidèle à la philosophie de la série originale de Star Trek, et aux softs d'Interplay. D'ailleurs la similarité de STTNG avec ces derniers



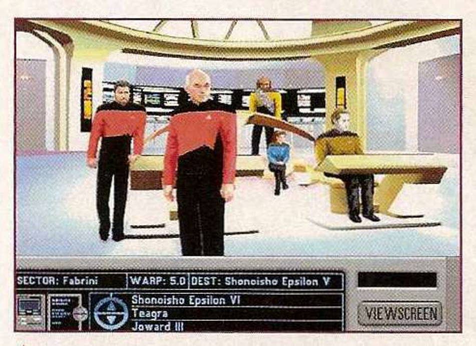
▲ *Ces temples forment les vestiges d'une race disparue, qui pourrait bien réapparaître bientôt...*



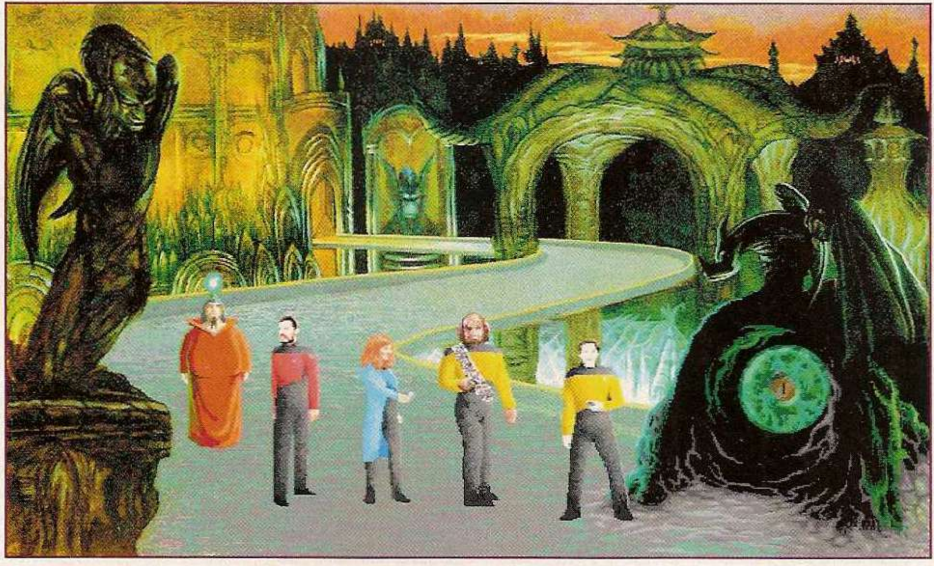
▲ *L'Enterprise se place en orbite d'une nouvelle planète pour une nouvelle mission. Préparez-vous à téléporter !*



▲ *Ce Ferengi a trouvé la méthode idéale pour qu'on ne fasse pas joujou avec ses oreilles. Passez l'idée à Spock !*



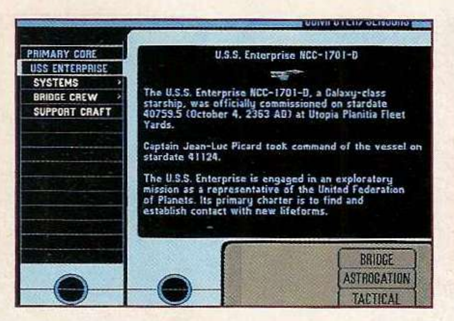
▲ *Votre fine équipe au grand complet. Vous pouvez leur demander leur avis dans les moments de crise.*

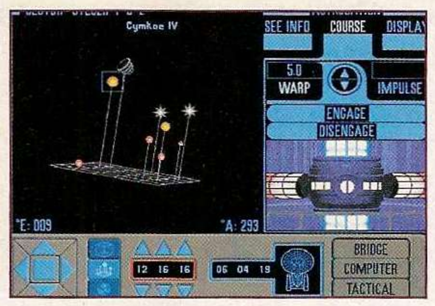


▲ *Dans ce temple se trouve le coffre abritant la clé menant au parchemin. Mais il faut aussi trouver la clé du coffre...*

Prenez les commandes !

Voici un échantillon (!) des panneaux de contrôle qui vous permettront de commander l'Enterprise. On peut voir ici l'ordinateur, servant de base de données, l'écran tactique pour les combats, le panneau d'astrogation pour choisir sa vitesse et sa destination, et enfin la salle des machines pour la répartition de l'énergie et les réparations.











▲ *Dans cette salle, un personnage qui vous sera très précieux est retenu prisonnier en dehors du temps.*

ne s'arrête pas là, le moteur de jeu étant pratiquement le même. Bien que les différentes missions s'intègrent dans un scénario linéaire, elles peuvent toutes être résolues indépendamment les unes des autres. En principe, vous n'aurez pas besoin d'objets trouvés lors de missions précédentes pour réussir. En revanche, vos missions comportant généralement plusieurs objectifs, vous pouvez terminer chacune d'entre elles avec un degré variable de réussite. Par exemple, dans votre première aventure, vous devrez vous porter au secours d'une station spatiale, votre objectif primaire étant d'assurer la sécurité de son personnel. Ensuite, votre deuxième tâche consistera à tenter de sauver la station elle-même. Enfin, si vous vous sentez en forme, vous pourrez tenter de sauver le noyau expérimental, source de son énergie. Au pire, si rien ne vous réussit (il y a des jours comme ça…), vous pourrez toujours rapatrier piteusement votre équipe à bord, tirer un trait aussi rageur que définitif sur cette mission et passer à la suivante. Mais une telle situation ne devrait pas arriver souvent, car les énigmes s'avèrent assez faciles, et elles ne devraient pas résister longtemps à des joueurs confirmés. Comme on retrouve le même style d'énigmes que dans les produits d'Interplay, ceux qui en sont venus à bout se retrouveront en terrain familier. De plus, rien ne vous oblige à enchaîner mission sur mission ; vous pouvez parfaitement partir à l'aventure dans le système et découvrir des planètes encore inexplorées. Mais comme il est impossible de se téléporter dessus, cette option possède un intérêt plutôt limité. En revanche, rien ne vous empêche d'aller chatouiller les tuyères de vaisseaux romuliens ou klingonets dans la zone neutre !

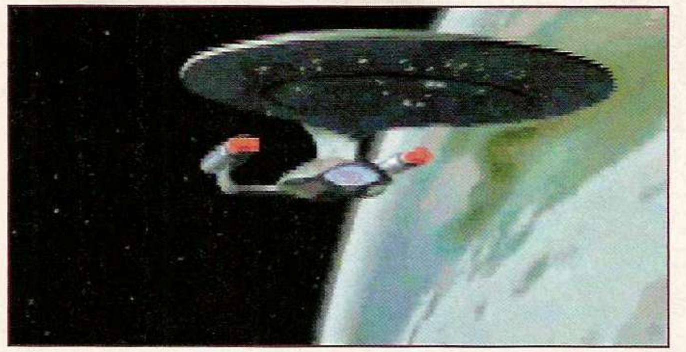
Première génération bis repetita !



▲ *Les restes de la station Mertens apparaissant en visuel sur l'écran de l'Enterprise. Que reste-t-il à sauver ?*



▲ *Votre équipe est enfin rassemblée pour se faire téléporter. Vous pourrez choisir un maximum de quatre personnes.*



▲ *L'Enterprise se place en orbite autour de Morassia, une gigantesque réserve à l'échelle d'une planète.*



▲ *Alors que l'Enterprise approche, le noyau d'énergie de la station peut exploser à tout moment. Ça pourrait faire joli.*



▲ Ce couloir circulaire donne une idée de la taille de la station. Vous voyez vos personnages, en bas à gauche ?



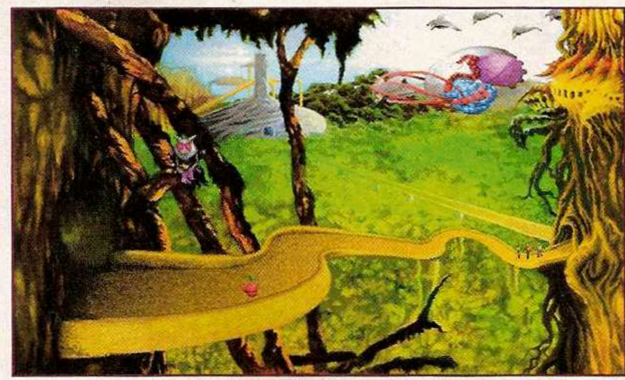
▲ Cette planète est entièrement gouvernée par les femmes. Choisissez votre équipe en conséquence.

À tout moment durant l'aventure, vous pourrez choisir le niveau de difficulté selon trois degrés. Ce facteur influera d'une part sur la dureté des combats mais aussi sur les compétences particulières de chaque personnage. Expliquons-nous : tandis qu'aux niveaux facile et moyen l'ordinateur sélectionne pour vous l'équipe idéale à téléporter pour une mission, au niveau difficile ce sera à vous d'effectuer ce choix, comme un grand. En plus, si aux niveaux plus faibles, la psy peut par exemple se découvrir des compétences insoupçonnées en médecine, au niveau difficile vous devrez impérativement disposer d'un médecin qualifié pour pouvoir utiliser efficacement un médikit. Il faudra par conséquent étudier soigneusement les impératifs d'une mission avant d'envoyer votre équipe, car une fois sur place, pas question de téléporter un équipier qui vous ferait défaut !

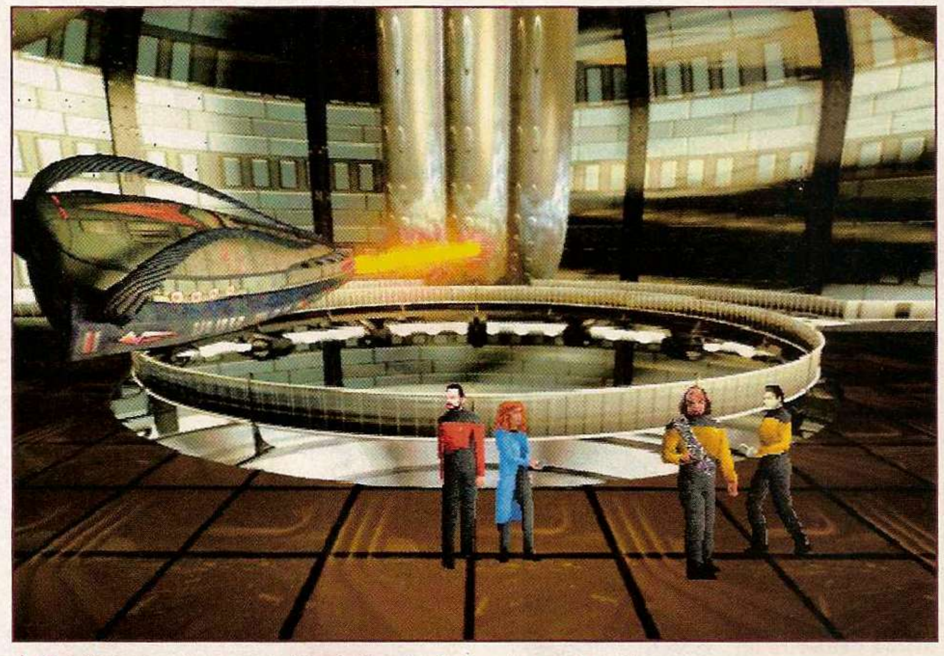
Un mode combat plus complexe

Une fois sur place, vous ferez interagir vos personnages avec leur environnement par le biais de quatre icones, qui permettront au personnage sélectionné de regarder, se déplacer, parler, utiliser des objets, tripoter les oreilles de Spock, etc. Euh non, pas ça, mais ça pourrait être une bonne idée pour le prochain. Vous disposez aussi d'un inventaire et d'une réglette permettant de déterminer la force des tirs de phasers, du minimum pour assommer les mouches garidiennes au maximum pour atomiser les hippopotames romuliens. Bref, l'interface ne déroutera personne, et surtout pas les habitués de la série sur ordinateur. En revanche, la gestion des combats spatiaux a fait l'objet de nombreuses améliorations. Vous pourrez ainsi gérer les boucliers, les différents armements, la répartition de puissance et les réparations de manière beaucoup plus fine qu'auparavant. Vous ne dirigez plus l'Enterprise directement, mais donnez des ordres pour manœuvrer offensivement (quand tout va bien) et défensivement (quand tout va beaucoup moins bien), ce qui reflète mieux le commandement d'un vaisseau de la taille de l'Enterprise. Heureusement, vous

Des décors aliénants à souhait



La taille de vos personnages donne ▲ une idée de l'échelle de cette forêt. Les déplacements y sont aussi très longs !



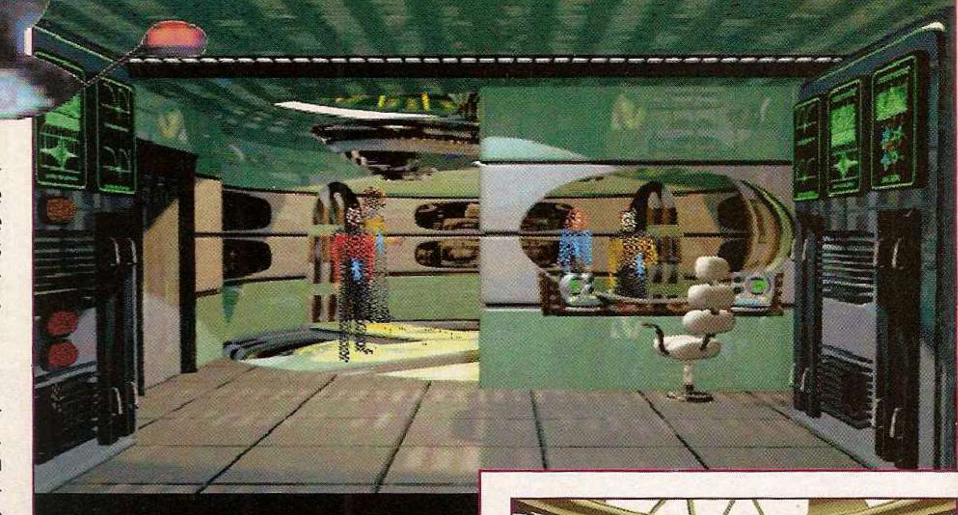
▲ Cet étrange vaisseau semble drainer la station de son énergie. N'en approchez pas, il en a aussi à revendre...

Pense-bête intégré

Le tricorder est un outil essentiel lors d'une mission à l'extérieur de l'Enterprise. Il sert de base de données portable, et permet d'analyser toute sorte de choses, par exemple des panneaux de contrôle ou des écrits extraterrestres. Il garde aussi en mémoire les dix dernières conversations ou réflexions que vous avez eues lors de vos investigations sur place. Ne partez pas sans lui !



Star Trek The Next Generation



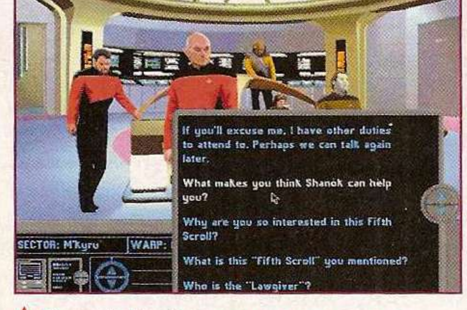
▲ *Votre équipe en train de se téléporter dans la station Mertens. Avez-vous pensé à emmener un médecin ?*

pourrez déléguer le choix des tactiques et la gestion de la puissance et des réparations à Worf et La Forge respectivement, pour vous concentrer sur la gestion de l'armement. Mais si les choses tournent mal, il s'avère préférable de prendre la main et de parer soi-même aux situations d'urgence ! En plus d'un radar, vous disposez de différentes vues tactiques pour visualiser l'action, mais la plupart d'entre elles s'avère plus confuse qu'autre chose.

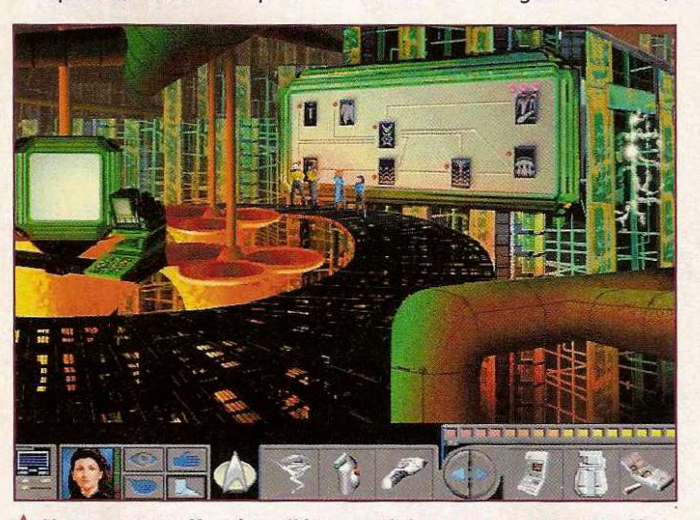
La Fédération adopte le SVGA

Next Generation oblige, Spectrum Holobyte a porté beaucoup d'attention à la réalisation de STTNG. Les graphismes du jeu lui-même s'affichent en SVGA 256 couleurs, tandis que pour les scènes cinématiques vous choisirez selon la puissance de votre PC et de votre carte graphique entre du simple VGA, ou du SVGA de 256 à 65 000 couleurs ! En revanche, l'affichage des scènes cinématiques se réalise dans une fenêtre ne faisant que le quart de l'écran. De ce fait, la version SVGA présente autant de points que la VGA et le choix se résume entre le fin et minuscule d'un côté, et le plus grossier en plein écran d'un autre. Malgré tout, force est de reconnaître que les vaisseaux sont magnifiques et l'animation sans reproche. Les digitalisations des personnages de la série (sous 3DS), quant à elles, leur donnent une tronche en plastique mou plutôt désagréable. De même, les personnages synthétiques jurent un peu dans des décors faits main aux tons pastels, dont certains produisent une sensation de dépaysement complet très réussie. Au niveau du son, la qualité est au rendez-vous, surtout pour les possesseurs de cartes sonores 16 bits. Les bruitages digitalisés proviennent de la série, ainsi que les voix. En revanche, les dialogues ne seront pas traduits dans la version française, et seuls les textes bénéficieront d'une traduction dans notre langue. Finalement, si la réalisation se montre à la hauteur des produits actuels, le système de jeu n'offre que peu de nouveautés par rapport aux Star Trek d'Interplay. Du coup, le rendez-vous avec cette fameuse nouvelle génération paraît un peu manqué. Malgré tout, les Trekkies ayant apprécié les premiers volets ne seront pas déçus par STTNG, qui profite d'un scénario original et bien construit. ■

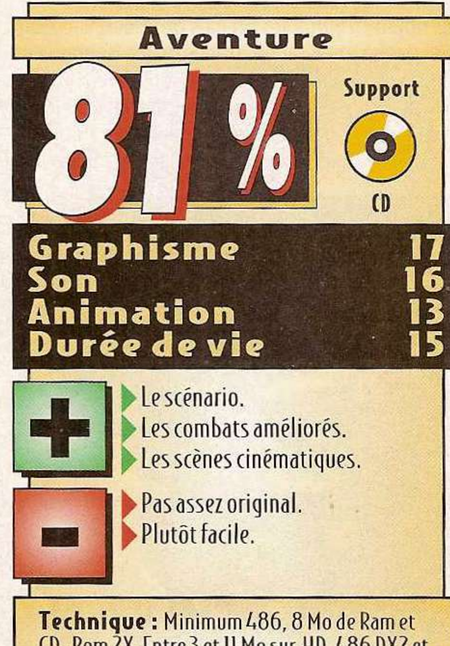
Frédéric Marié



▲ *Dans de nombreux cas, vous pourrez orienter la conversation par le biais de QCM de ce type.*



▲ *Ne soyez pas effrayé par l'étrangeté des panneaux de contrôle, le tricorder se chargera de les interpréter pour vous.*



Technique : Minimum 486, 8 Mo de Ram et CD-Rom 2X. Entre 3 et 11 Mo sur HD. 486 DX2 et carte graphique VLB conseillés.

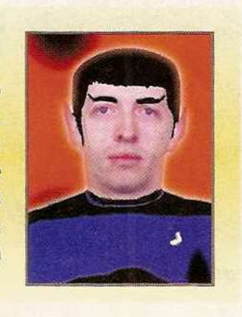
Versions : PC disquette, Mac, Amiga 1200. VF en septembre.

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Fred

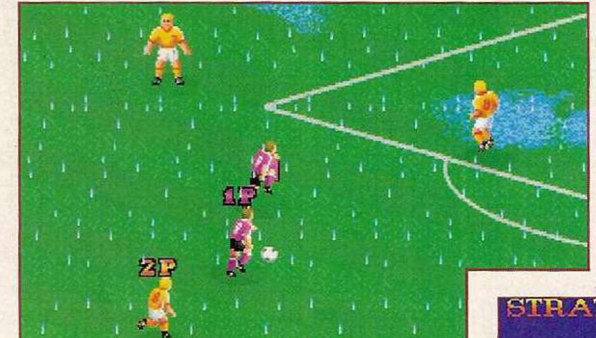
La découverte de STTNG sur PC m'a immédiatement rappelé le premier Star Trek sorti sur Amiga. Même avec une réalisation actualisée, le moteur de jeu de STTNG reste trop similaire au premier pour qu'on puisse le qualifier de jeu original. En revanche, la qualité de l'intrigue donne l'envie de progresser dans un soft très plaisant dans son ensemble, même si les énigmes ne résistent pas longtemps à l'analyse. Attendons Starfleet Academy, qui offrira peut-être un point de vue plus original sur la nouvelle série.



ACTION SOCCER

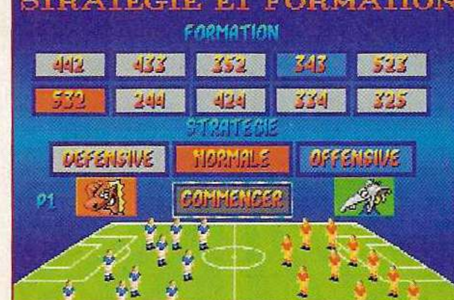
Aile de pigeon, retourné & C°

Votre bonne étoile vous sourit. Si vous aimez le foot et trouvez la majorité des productions du genre trop difficile à manipuler, bénissez Ubi Soft pour avoir pensé à vous. Faut-il encore que tout le fun indispensable soit présent. C'est ce que l'on va voir tout de suite.

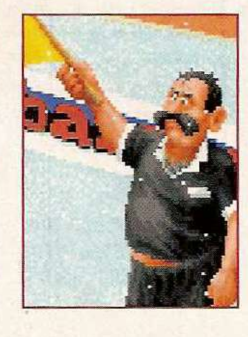


▲ *Quel temps de chien ! En plus de cela, le terrain est complètement détrempé. Autant jouer au water-polo !*





▲ *Que serait un jeu de foot sans le choix des tactiques ? Pas grand chose, convenez-en.*



Je ne sais pas pourquoi mais j'ai l'impression que dans cette très chère rédaction, l'étiquette de « spécialiste des jeux de foot » me colle vaguement à la peau. Dès qu'un soft du genre arrive dans les locaux, il tombe directement sur mon bureau. J'avoue que les ratatinées que j'ai flanquées à tous les autres membres de la rédaction (et plus particulièrement à Thierry qui ne cesse de proclamer que le maître du genre c'est sa personne), quel que soit le soft de foot, doit fortement influencer les idées préconçues. Cette étiquette semble même avoir atteint les attachées de presse de divers éditeurs car, dès qu'il s'agit de foot, elles ne veulent avoir affaire qu'à moi… J'apprécie grandement cette sollicitude. Dommage que ce soit seulement sur le plan professionnel. J'ai essayé tant bien que mal de les convaincre que j'étais prêt à donner des cours particuliers. Rien n'y fait, pas même une invitation dans un restaurant chic. Ce n'est pas grave. J'y arriverai un jour !

Foot grand public

Bon, j'arrête un peu de fantasmer : abordons *illico presto* le sujet. Action Soccer est la toute dernière production d'Ubi Soft. Silencieuse depuis un certain temps, la branche développement interne de ce gigantesque éditeur/distributeur se lance à l'assaut d'un genre dominé, dans le monde PC, par un FIFA Soccer d'Electronic Arts difficilement « détrônable ». Depuis l'apparition de Kick Off, deux écoles s'affrontent. Il y a ceux qui ne jurent que par un aspect simulation poussé au possible. C'est ainsi le cas, hormis Kick Off, de sa suite Kick Off 2 d'Anco, de Goal de Virgin et des Sensible

Près de 400 commentaires à l'humour décapant



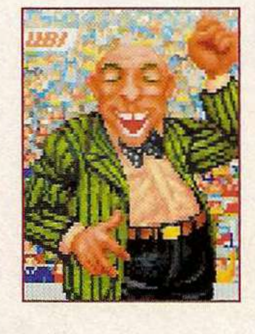
▲ *À votre avis, où est le ballon ? Va-t-il finir dans les filets ? Je vous donne la réponse ? Ben, c'est oui.*



▲ *Magnifique tête plongeante ! Le joueur me paraît bien seul. Que fait la défense ?*



▲ *Ça fait plaisir de voir qu'un gardien adverse vous fait des courbettes. On se sent soudainement important.*



Soccer dont le dernier en date (Sensible World Of Soccer) est, sans conteste possible, l'un des plus aboutis. Personnellement, je suis un fervent adepte de cette approche. L'autre école se focalise principalement sur le côté action. Tout peut être délaissé sur l'autel de l'action. Parmi les titres les plus connus, citons la référence qu'est devenu FIFA Soccer. Malgré une ribambelle d'options rendant le jeu plus ou



▲ *La joie de ce joueur contraste incroyablement avec la détresse des autres. La vie est ainsi faite.*



▲ *Le gardien se détend autant qu'il le peut, mais ce tir lointain l'a totalement surpris.*



▲ *Seize équipes sont à votre disposition. Vous pourrez même les éditer pour en changer les noms et les caractéristiques.*

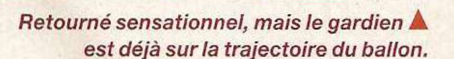


▲ *La vision isométrique s'apparente énormément à celle de FIFA Soccer.*

moins réaliste, FIFA Soccer reste surtout un jeu d'arcade. C'est dans cette optique action qu'a été développé Action Soccer.

Minimum d'options, max de fun

Contrairement à FIFA Soccer où quasiment tout était paramétrable, Action Soccer est franchement restreint du point de vue des options (un peu trop à mon goût). Visuellement, le soft vous permet de jouer en vue 2D de profil (à l'instar des jeux d'arcade) ou en vue 3D isométrique (cf. FIFA). Comme vous pouvez vous en douter, la vue 2D est désormais accessible au plus grand nombre. Je vous conseille de commencer par celle-ci afin de vous familiariser avec les coups et les déplacements de vos joueurs. La vue isométrique, quant à elle, nécessite une meilleure maîtrise du jeu ainsi qu'une faculté de vision qui n'est pas si évidente que cela.

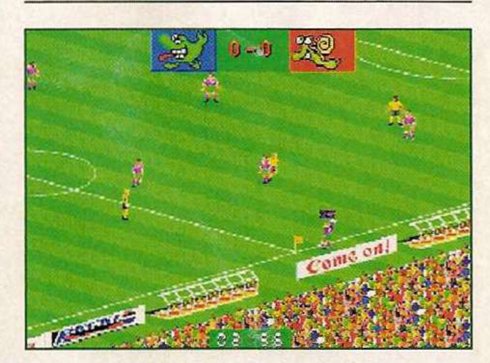


Retourné sensationnel, mais le gardien est déjà sur la trajectoire du ballon. ▲

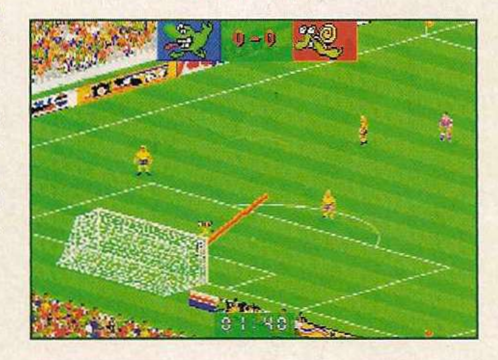
Quelle que soit la vision choisie, l'écran ne présente qu'une zone assez réduite de l'action. C'est assez dommage, d'autant plus qu'en vue isométrique il n'y a pas de scanner. Les programmeurs ont intégré une vision plus aérienne qui se déclenche automatiquement lors des touches et des dégagements. Malheureusement, on ne peut participer aux

Un bon coup d'épaule et le voilà KO !

matchs dans ce mode. Action Soccer propose quatre type de jeu : exhibition, tournoi, championnat et coupe. Dans les trois derniers, huit joueurs humains au maximum peuvent participer. Vous pouvez bien entendu choisir le type de climat, la durée des mi-temps ainsi que le niveau sonore des effets et commentaires. Seize équipes vous sont pro-



Lors des touches et des dégagements, le soft propose une vision plus aérienne. Il est impossible de jouer dans ce mode-là...

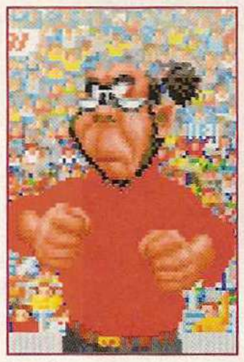


Action Soccer



▲ *L'une des meilleures techniques pour se débarrasser d'un adversaire consiste à lui donner un gros coup d'épaule.*

▲ *Malgré la neige, le goal n'hésite pas à se rouler par terre, histoire de montrer qu'il est le meilleur.*









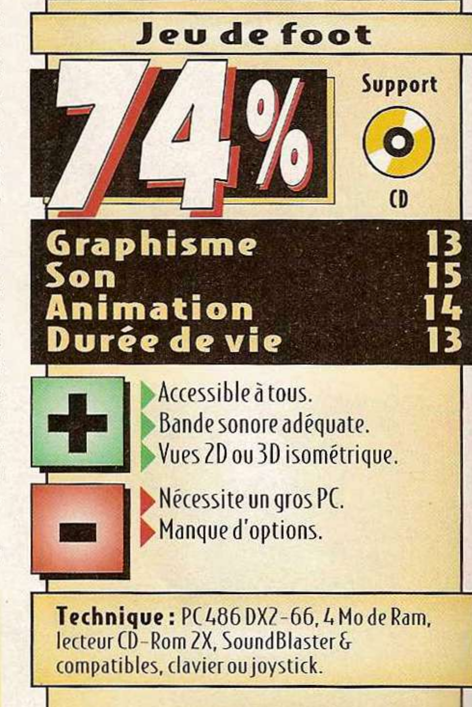
Une fois de plus, le gardien est battu. ▲
Le hors jeu n'est heureusement pas pris en compte.

posées. Chacune d'entre elles possèdent des caractéristiques propres. Pour ceux qui trouveraient ces teams peu à leur goût, les programmeurs ont incorporé un petit utilitaire qui leur permettra, non seulement de changer les noms, mais aussi les caractéristiques. Petite erreur de jeunesse probablement, cet utilitaire n'est pas accessible sous la forme d'un menu dans le soft. Vous serez obligé de retourner au DOS. En ce qui concerne les coups disponibles, ils ne sont pas très nombreux. Hormis les passes et les shoots, vous pourrez lober, reprendre en volée, faire des retournés ou encore exécuter des têtes plongeantes. Action Soccer propose dix formations possibles et trois stratégies générales (offensive, défensive, normale). Comme tout jeu de foot moderne, un mode ralenti vous permet de revoir votre but en détail.

Un soft sans fioriture

À l'instar de FIFA Soccer, la réalisation est classique et sans réelle innovation. Apparemment, les auteurs ont cherché l'efficacité. Les sprites sont plutôt imposants et leur animation fouillée. Il faut dire que les graphistes ont exécuté un sacré boulot puisqu'il y a plus de 6 000 sprites pour les différents coups. Certaines animations sont déclenchées automatiquement en fonction des caractéristiques des équipes. Ainsi, les ailes de pigeon, les râteaux, ou encore les talonnades, ne seront pas sous votre contrôle. Vous pourrez même assister à des saynètes : le joueur se prenant le ballon dans la tronche et tombant à genoux, par exemple. Graphiquement, Action Soccer est propre pour tout ce qui concerne les séquences de jeu. Lors des divers menus, on peut lui reprocher un manque de finition qui dénote avec le reste du programme et ce, malgré la présence de dessins humoristiques. La partie sonore est en revanche quasi-parfaite avec près de 400 commentaires interprétés par Olivier Baroux et Kad qui animent entre autres *Rock & Roll Circus* sur Oui FM. Leur humour y est décapant et leur interprétation digne du célèbre duo Thierry Roland/Jean-Michel Larqué. Les bruitages ne sont pas en reste avec des mouvements de foule et des supporters criants de vérité. Dans l'ensemble, Action Soccer est un soft à la réalisation efficace. D'une maniabilité très intuitive, on peut cependant lui reprocher de nécessiter une grosse configuration pour profiter pleinement de la frénésie de l'action. Personnellement, je me suis amusé à le tester sur un 486DX50 mais j'ai trouvé le jeu trop lent. FIFA n'avait pas vraiment ce problème… ■

Michel Houng



Jeu de foot

74%

Support: CD

Graphisme	13
Son	15
Animation	14
Durée de vie	13

+
- Accessible à tous.
- Bande sonore adéquate.
- Vues 2D ou 3D isométrique.

–
- Nécessite un gros PC.
- Manque d'options.

Technique : PC486 DX2-66, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 2X, SoundBlaster & compatibles, clavier ou joystick.

Versions : Pas d'autre version annoncée.

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, joystick.

Environ 350 francs

L'avis de Michel

Dans la lignée de FIFA Soccer, Action Soccer se veut d'un accès encore plus direct. Beaucoup d'options intégrées dans FIFA ont tout simplement été bannies par les auteurs. Certains le regretteront, mais dans l'ensemble la seule question qui importe est : est-ce qu'on s'éclate avec ce soft ? Ben, la réponse est totalement triviale : oui. Bref, si vous ne possédez pas encore de jeu de foot à votre logithèque et n'avez pas envie de vous prendre la tête avec une tonne de pages d'options, Action Soccer est pour vous.



Multimédia - Jeux vidéo - Micro - Interactivité - Nouvelles technos

Des univers qui vous passionnent...
...des magazines qui vous en parlent !



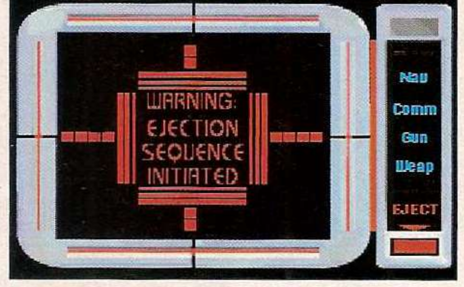
Chez votre marchand de journaux

SUPER WING COMM

Un cockpit pour cercueil...



Grâce à l'adaptation de SWC sur Mac, il fera très chaud dans l'espace cet été ! En effet depuis Rebel Assault, on attendait un vrai simulateur de combat spatial ! Déterrez votre joystick, passez-vous du talc sur les paumes et débranchez le téléphone : on vous attend dare-dare pour une mission au fin fond de l'hyperespace...



▲ *Très utile : le bouton du siège éjectable !*





▲ *Les grosse cibles ne vous effraient pas.*

Sorti il y a près d'un an sur 3DO, Super Wing Commander était inspiré de Wing Commander, le classique du space-opéra sur PC. L'idée de base n'est donc pas toute jeune. Suspicion, donc, à l'ouverture de la boîte. À l'intérieur, se trouvent deux manuels et une notice d'installation, le tout représentant quand même près de 70 pages en anglais. Si le premier manuel est indispensable puisqu'il vous explique le fonctionnement des vaisseaux et des ordinateurs de bord, le second lui, a pour but d'inscrire le jeu dans un contexte pour le moins stéréotypé (les Terriens sont en guerre contre l'Empire Kilrathi). En revanche, y sont adjoints également des conseils techniques et des figures de vol (un peu à la manière du manuel de Red Baron), ce qui prouve à quel point SWC se veut un véritable simulateur ! En effet, toutes vos missions consisteront à piloter l'un des cinq types de chasseurs disponibles. Il vous faudra, par exemple, défendre votre base, ou escorter un cargo à travers une zone hostile, ou encore partir à l'attaque d'une station ennemie, etc.



▲ *Toujours aussi stressante, la traditionnelle traversée d'un champ d'astéroïdes !*



▲ *Ambiance tendue en salle de briefing...*

Tous vos exploits se situant dans l'espace, le paysage devient quelque peu monotone à la longue ! Conscient de ce fait, les développeurs ont inclus encore plus de scènes cinématiques que dans les précédentes versions. Graphiquement réussies, certaines méritent vraiment le coup d'œil (l'enfilage de

Les scènes cinématiques méritent le coup d'œil !

la combinaison de vol, la montée dans le chasseur, l'atterrissage...).
SWC a d'ailleurs parfois des aspects de jeu d'aventure. Entre chaque mission vous vous retrouvez au mess des officiers, où vous pouvez discuter avec di-

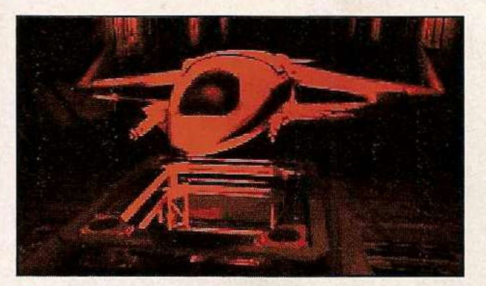
FLAGRANT DÉLIT DE MACINTOPHILIE PRIMAIRE !

J'ai lu quelque part : « Combien de temps va-t-on prendre les adeptes de la marque à la pomme pour des poires ? ». En effet, la sortie du PowerMac *grand public* a dopé le marché du jeu sur cette machine, et les adaptations sont nombreuses. On passe en fait d'un choix ultra réduit mais de très bonne qualité, à un choix plus large quantitativement et, forcément, qualitativement. Il va falloir s'y habituer. Si les acheteurs savent choisir (grâce à GEN4 !), et encouragent plutôt des produits réellement intéressants, le marché sera tiré vers le haut. Que demander de plus ?

ANDER



▲ *Un chasseur vous colle au train, tentez une diversion...*

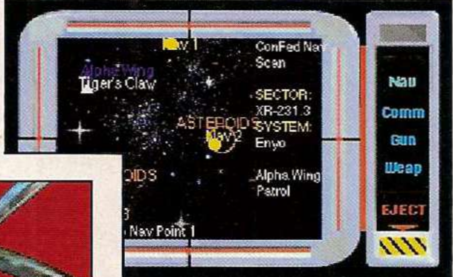


▲ *Les chasseurs diffèrent selon la mission.*

vers personnages, même si l'interactivité avec ceux-ci est très réduite. Ils vous donneront souvent de bons conseils de stratégie ou de pilotage. De là, vous disposez d'un simulateur pour vous entraîner sans risquer d'affecter votre score (un simulateur de simulateur : on aura tout vu !). Cela peut être utile, en particulier avant la première mission, qui est assez longue.

Seul maître à bord

Entre chaque mission, pour sauvegarder la partie, vous devez vous rendre dans les baraquements, d'où se situe l'accès à la « briefing room ». Sous-titrés en anglais, vous comprendrez facilement les ordres et le but des missions. Une fois aux commandes du chasseur qui vous a été assigné, vous pouvez communiquer avec le reste de la patrouille (vous volez rarement seul... du moins en début de combat). En plus d'échanger des messages, l'ordinateur de bord vous permet de choisir le type de missiles ou de mitrailleuses souhaité, de programmer la carte de navigation et de vous éjecter (bouton à repérer dès le début !). Le radar détecte vos



Pensez à consulter la carte ▲ *de vol de temps en temps.*

ennemis et les signale de différentes façons selon leur distance ou le type de missiles que vous avez choisi (standard, tête chercheuse infrarouge, etc.), ce qui évite de tirer sur les copains. Pendant les combats, vos adversaires apparaissent sur un écran pour vous démoraliser un peu plus. Attendez-vous à des réflexions du genre : « Death won't be sweet for you ! » ou « I smell your fear ! ». Parlons justement de l'ambiance sonore, car c'est là que le bât blesse. La musique est à peine digne d'un jeu sur Gameboy (Dieu merci, elle est débrayable) : cela laisse une impression de dépassé, surtout pour un CD-Rom !



▲ *Conseil d'ami : programmez les missiles thermiques vers les tuyères des réacteurs...*



▲ *Mission réussie ! Vous pouvez vous attendre à une promotion !*

▲ *Un joli feu d'artifice succède souvent à un missile bien placé...*

Quant aux bruitages, ils sont efficaces, mais réduits au strict minimum : il n'y a donc pas vraiment d'atmosphère sonore (vrombissement des réacteurs, ambiance électronique). Cela me paraît d'autant plus ennuyeux qu'il s'agit d'un simulateur, donc d'un jeu qui demande à l'utilisateur de s'identifier complètement au personnage qu'il incarne. S'intégrer dans l'action est bien plus évident si l'ambiance sonore, dans laquelle baigne le joueur, y contribue. De plus la réalisation graphique n'étant pas exceptionnelle (affichage parfois un peu hésitant en fonction des tailles d'écran et sensation de déplacement 3D très limitée), on a l'impression que les développeurs se sont un peu trop reposé sur les lauriers du prestige de la série. Malheureusement pour eux, les utilisateurs de Mac sont particulièrement tatillons sur la finition des programmes. Espérons que, d'ici à l'adaptation de Super Wing Commander III, Origin l'aura compris. ■

Ronan Fournier-Christol

Simulation/action



Support



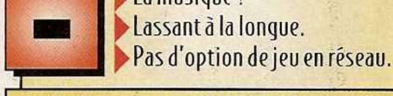
CD



Graphisme	**14**
Son	**8**
Animation	**13**
Durée de vie	**14**



- Vrai simulateur spatial.
- Scènes cinématiques.
- Le design des vaisseaux.



- La musique !
- Lassant à la longue.
- Pas d'option de jeu en réseau.

Technique : Mac 68040 ou PowerMac, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse (joystick recommandé).

Versions : 3DO.

Testé sur : PowerMac7100/66.

Environ 400 francs

L'avis de Ronan

Je m'attendais un peu à être déçu, aussi, n'ai-je pas tellement été déçu d'être déçu ! Pourtant c'est le type même de jeu, classique mais efficace, que j'espérais depuis longtemps. Difficile de s'enthousiasmer pour ce soft manquant cruellement de personnalité, à moins d'être un Super fan (c'est pour cela qu'ils ont rajouté « super » devant Wing Commander !). Il y a un an, mon avis aurait certainement été beaucoup plus positif. Pourtant j'aime vraiment le design de certains vaisseaux, qui ressemble un peu à ce qu'aurait pu faire Ron Cobb.





Achetez The Last Dynasty
et recevez un second jeu GRATUIT ! *
* Remplissez le coupon à l'intérieur de la boîte et choisissez un jeu dans la liste.
Envoyez le coupon et votre preuve d'achat à Coktel Vision
et vous recevrez votre jeu gratuitement dans les plus brefs délais.
«Une réalisation à couper le souffle» GÉNÉRATION 4
«Mouvements de caméras, travelling, rotation...
tous les effets cinématographiques y sont» JOYSTICK
«Une surperproduction futuriste» CD MEDIA

BRETT HULL HOCKEY 95

Palet des glaces

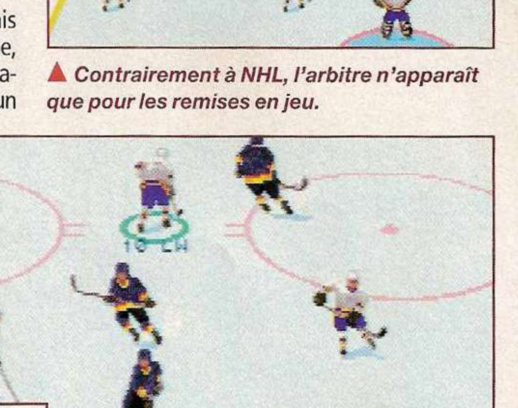
Accolade et Electronic Arts sortent chacun une simulation de hockey sur glace, s'exposant ainsi à un comparatif sévère et impartial. Commençons par un point commun : il y a « Hockey » et « 95 » dans les deux titres. Pour le reste, une irrégularité d'un des deux softs fausse un peu le résultat du match.



▲ *Grosse pagaille autour des buts adverses. Merdichiotte, le gardien vient d'arrêter mon tir.*

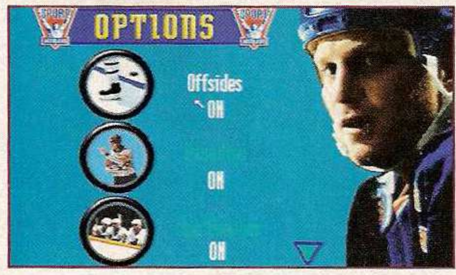
▲ *Contrairement à NHL, l'arbitre n'apparaît que pour les remises en jeu.*

Vous n'allez pas me croire, mais si je n'avais pas eu très tôt une propension au rachitisme, je me serai lancé à corps perdu dans la pratique du hockey, pour devenir à vingt ans un champion adulé par les femmes et les banquiers. Au lieu de cela, j'ai fait du tennis de table pendant trois semaines, juste le temps de me casser les deux jambes à l'occasion d'une mauvaise chute. Cela dit, vous êtes légitimement en droit de vous contrebattre les mirabelles de mes aspirations/expirations sportives, je disais juste ça pour ne pas commencer directement cet article par une critique des softs. De ce point de vue, je suis d'accord avec le Docteur Rut(h) quand elle clame l'importance des préliminaires. Bon, maintenant que c'est fait, parlons de nos deux hockeys. Première remarque : tous les deux vous proposent exclusivement de jouer des équipes nationales et/ou mondiales existantes avec des champions reconnus (le classement 93/94 des équipes et les résultats par hockeyeur sont consultables dans les deux softs). Vous ne pourrez donc pas créer une équipe fictive avec des joueurs sur mesure. Chacun d'eux vous permet néanmoins de gérer une équipe, même si l'optique de cette « gestion » diffère d'un soft à l'autre. NHL vous propose ainsi une dimension « management » assez traditionnelle (prise en main d'une équipe, transferts de joueurs, recrutement d'entraîneur, etc.) ainsi qu'une affectation des hockeyeurs disponibles en quatre lignes (chaque rencontre mobilise une vingtaine de joueurs permutables en cours de match par ligne de cinq). Cet-



Mon tir en hauteur vient d'être repoussé, l'équipe adverse remonte la patinoire à toute vibure. ▲

▲ *Après une dizaine de joysticks pulvérisés, enfin un but pour mon équipe !*



▲ *Grâce à ce menu vous pourrez adopter/rejeter les points de règle qui vous polluent la vie.*

Simulation/Arcade : le match

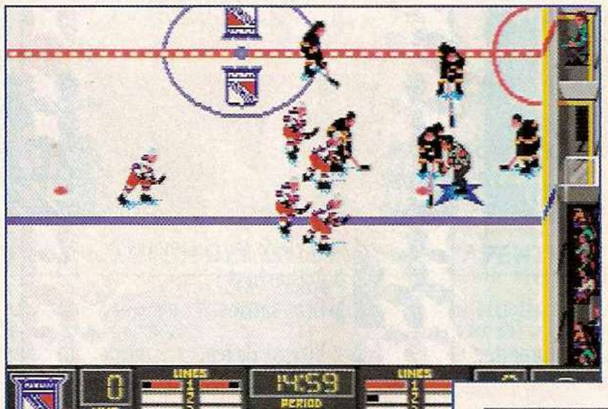


▲ *Menu principal : un hockeyeur. Manifestement, ses dents ont été refaites à neuf pour la photo.*



▲ *Cette interface me permet d'éditer des lignes de remplacement. À gauche, les caractéristiques des joueurs.*

NHL HOCKEY 95



▲ Remise en jeu. Les hockeyeurs reviennent après une pause « eau minérale » méritée.

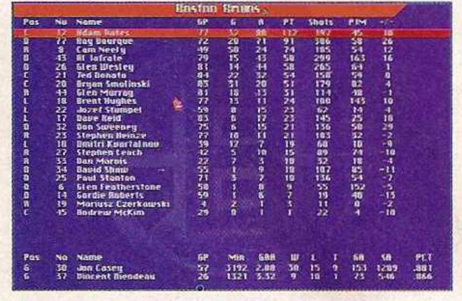
te dernière possibilité se retrouve dans Brett Hull mais la dimension « management » se réduit, de façon plus originale, à la définition d'un style de jeu. Vous entraînez votre équipe avant chaque match de manière à accroître certaines de ses compétences (au détriment d'autres) : patinage, tir, contrôle du palet, agressivité, défense et force/endurance. Les aptitudes de chaque hockeyeur, bien



▲ Remarquez l'arbitre en haut à gauche, sa présence permanente peut même gêner les joueurs.



▲ Au moindre petit but (déloyal), mes adversaires trépignent comme des fous. Ridicule !

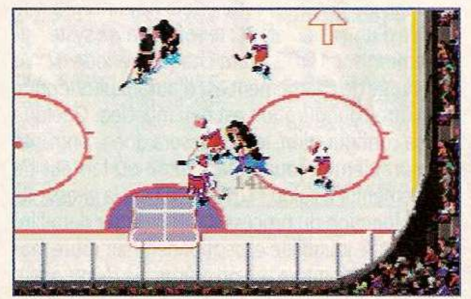


Boston Bruins

Pos	No	Name	GP	G	A	PT	Shots	PIM	+/-
C	12	Adam Oates	77	32	80	112	197	45	10
D	77	Ray Bourque	72	20	71	91	386	58	26
R	8	Cam Neely	49	50	24	74	185	54	12
D	43	Al Iafrate	79	15	43	58	299	163	16
D	26	Glen Wesley	81	14	44	58	265	64	1
C	21	Ted Donato	84	22	32	54	158	59	0
C	20	Bryan Smolinski	83	31	20	51	179	82	4
R	44	Glen Murray	81	18	13	31	114	48	-1
L	18	Brent Hughes	77	13	11	24	100	143	10
L	22	Jozef Stumpel	59	8	15	23	62	14	4
L	17	Dave Reid	83	6	17	23	145	25	10
D	32	Don Sweeney	75	6	15	21	136	50	29
R	23	Stephen Heinze	77	10	11	21	183	32	-2
L	18	Dmitri Kvartalnov	39	12	7	19	68	10	-9
R	27	Stephen Leach	42	5	10	15	89	74	-10
R	33	Dan Marois	22	7	3	10	32	18	-4
D	34	David Shaw	55	1	9	10	107	85	-11
D	25	Paul Stanton	71	3	7	10	136	54	-7
D	6	Glen Featherstone	58	1	8	9	55	152	-5
D	14	Gordie Roberts	59	1	6	7	19	40	-15
R	19	Mariusz Czerkawski	4	2	1	3	11	0	-2
C	45	Andrew McKim	29	0	1	1	22	4	-10

Pos	No	Name	GP	Min	GAA	W	L	T	GA	SA	PCT
G	30	Jon Casey	57	3192	2.88	30	15	9	153	1289	.881
G	37	Vincent Riendeau	26	1321	3.32	9	10	1	73	546	.866

▲ Les résultats 1993-1994. Espérons que NHL 96 (prévu) ne sera pas seulement une mise à jour de ces données.



▲ Holà ! Ça chauffe un peu autour des cages de mon gardien. Mais que font mes défenseurs !

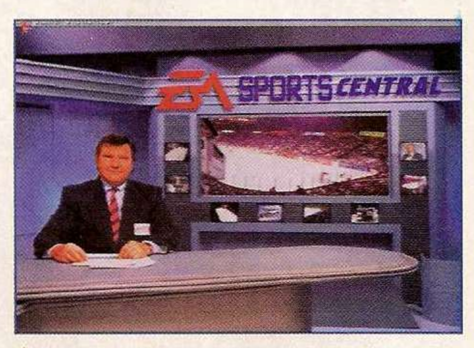
que non modifiables, sont consultables à travers ces mêmes critères simples et, de ce fait, la création de ligne par « fonction » (attaque/défense) s'en trouve facilitée.

Dieu, qu'ils sont laids !

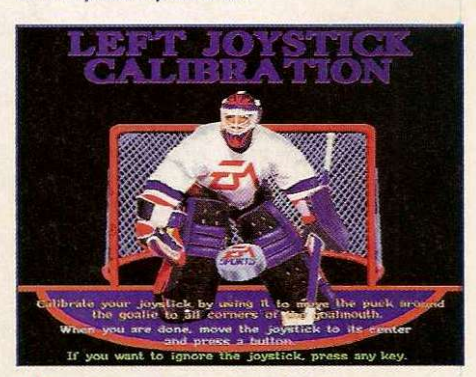
Passons maintenant à la phase d'action et dirigeons-nous vers la patinoire. Grosse déception, si les menus des deux softs sont en SVGA (photos scannées avec quelques boutons de commande), ils commutent en VGA dès votre entrée dans un match. OK, les bruitages sont bien adaptés aux actions, les musiques-jingles collent bien à l'ambiance « rencontre sportive » et les voix des commentateurs sportifs sonnent juste (exclamations à l'américaine), mais le constat demeure : les graphismes des deux jeux sont grossiers et, il faut le dire, assez moches. Brett Hull, avec des sprites plus gros, moins ramassis de pixels, s'en sort quand même mieux que son concurrent, y compris au niveau des animations qui sont plus réalistes, plus fines, moins saccadées que dans NHL, tout en n'étant cependant pas d'une fluidité étourdissante. Cela dit, puisque nous sommes dans le chapitre du réalisme, NHL est beaucoup plus conforme aux lois physiques de l'inertie que Brett Hull. Dans le premier, vos virages à grande vitesse sont difficiles, et en tournant trop vite vous risquez de perdre le palet alors que dans le second, vos hockeyeurs réagissent presque instantanément à vos changements de cap, et sans intervention d'un adversaire, ils garderont toujours le palet. Plus réaliste encore, dans NHL, TOUT le match est visible à l'écran : si, par exemple, un joueur commet une faute « grave » (accrochage, poussée), vous le voyez être mis en « prison » par l'arbitre qui récupère ensuite le palet et le place sur un point de penalty tandis que vos joueurs rejoignent momentanément leur coach pour un éventuel changement de ligne.

Dépassement de vitesse

Certes, ces petites animations (qui peuvent être écourtées mais non supprimées) peuvent lasser à la longue mais elles donnent au joueur le sentiment de participer à une vraie rencontre sportive. Face à NHL, Brett Hull enchaîne promptement les phases de match sans micro-animations intermédiaires.



▲ Le menu, fréquenté par un présentateur qui, au regard de sa corpulence, a dû en voir passer plus d'un.



▲ Très clean, le calibrage. À côté de ça, le Alt-C (fantasque) de Brett Hull fait pâle figure.

Quelques points de règle

● Les deux équipes de six joueurs (trois attaquants, deux défenseurs, un gardien) s'affrontent durant trois périodes de vingt minutes.
● La patinoire se divise en trois zones (défense, neutre et attaque - selon le joueur) et trois lignes (deux de but, une centrale).
● Le palet doit toujours précéder les joueurs dans la zone d'attaque et une passe ne doit franchir qu'une seule ligne, sous peine de hors jeu.
● Le joueur ne doit pas dégager le palet derrière la ligne de but adverse à partir de sa moitié de terrain (« icing »).
● Toute violence (inutile) est sanctionnée par un séjour de quelques minutes en « prison ».

▲ L'écran qui me permet de définir le style de jeu de mon équipe.

Cela ne serait pas trop grave, si ce choix de « faire rapide » ne s'étendait pas dramatiquement à la vitesse de jeu. En effet, si vous possédez au-delà d'un 486 DX2 66, vous allez comprendre votre douleur ! Sur un Pentium ou un DX4 100 avec une carte graphique Vesa ou PCI, la vitesse de Brett Hull (non pa-

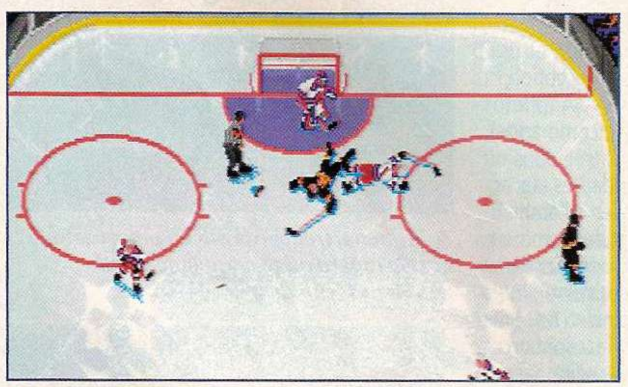
Oh là là, Jean Michel, quel dommage...

ramétrable) est telle qu'il est presque impossible de construire une action collective ; les hockeyeurs contrôlés par le soft vous empruntent rapidement le palet et vous colle un but avant que vous ayez compris ce qu'il vous arrivait. À deux joueurs, même combat : celui qui possède le joystick a un avantage énorme sur celui qui joue au clavier ; à grande vitesse, il vaut mieux avoir les moyens techniques de réagir vite. En plus, cette erreur de conception se double d'un autre défaut : le soft repasse systématiquement sous DOS avant chaque période de jeu et la durée de chargement est d'autant plus longue que votre configuration est peu musclée. Quelque soit sa configuration, le joueur sera donc confronté à un problème : jouabilité limitée ou lenteur de chargement. Pas glop ! NHL, lui, ajuste la vitesse de jeu en fonction du processeur et ce léger détail lui confère une jouabilité exceptionnelle sur toute machine (486 minimum quand même, ne rêvons pas).

Claquage lors du sprint

Dommage pour Brett Hull, car en dehors de ce grave défaut, sa jouabilité aurait été identique à celle de NHL : déplacement au joystick (indispensable) avec activation des coups à l'aide des deux boutons (passe, tir frappé et tir balayé si vous contrôlez le palet, interception et « agression » si vous ne l'avez pas). Notre concurrent malheureux disposait même d'options intéressantes : la définition d'un style de jeu, dont j'ai déjà parlée, mais aussi la possibilité de neutraliser facilement certains points de règles (hors-jeu, « icing ») pour limiter les arrêts de jeu, augmenter le « fun » des matchs à deux joueurs et leur donner ainsi une dimension « Speedball » prononcée. Quel gâchis ! ■

Éric Ernaux

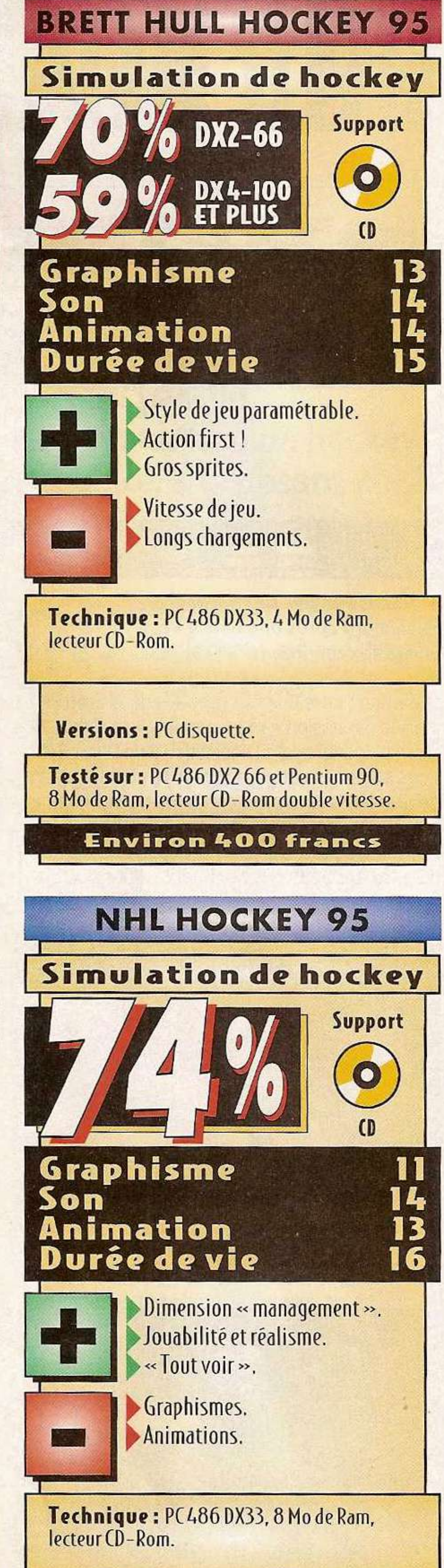


▲ Deux joueurs viennent de se percuter. Faites chauffer la colle !

L'avis d'Éric

Grâce à un positionnement différent, Brett Hull, dans le style arcade, aurait pu égaler l'intérêt de NHL, plutôt « simulation réaliste ». Simple question de goût. Malheureusement, sans ajustement de la vitesse de jeu, il s'avère trop rapide sur un PC puissant et perd de sa jouabilité, donc de son intérêt. Cela dit, si vous privilégiez la dimension « fun » ET disposez d'un 486DX (maxi), vous pouvez retenir Brett Hull Hockey. Si, en revanche, vous préférez le réalisme d'une simulation sportive OU possédez un Pentium, choisissez plutôt NHL Hockey.





DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)
MINITEL 3616 AZERTY rubrique **DUC**

Une bonne aubaine en direct d'Angleterre:
100.000 jeux en soldes d'été!

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC
TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS
TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

UNE SELECTION DES SOLDES PC 486 / PENTIUM:

	DISC	CDROM		DISC	CDROM		DISC	CDROM		DISC	CDROM
BLITZKRIEG (Wargame)	65	75 F	CENTRAL INTELLIGENCE (F)		95 F	CORRIDOR 7 (F)		110 F	COVERGIRL POKER (F)	80	110 F
DELUXE STRIP POKER 2	75	75 F	DESERT STRIKE (F)	110	110 F	DIGGERS (F)	55	55 F	ELITE 2	149	149 F
FLIGHT SIM TOOLKIT	120	110 F	GENESIA	95		HEIMDALL 2 (F)	95		HEXX	85	
HIRED GUNS	85		HUMANS 1 + 2		50 F	HORDE	90	90 F	INNOCENT		95 F
INORDINATE DESIRE	70	90 F	INTERNATIONAL TENNIS		45 F	ISHAR 1 (F)	45	50 F	ISHAR 2	75	90 F
ISHAR 3 (F)	110	110 F	ISLE OF THE DEAD (F)	95	85 F	LITIL DIVIL (F)	110	110 F	MANCH. UTD PREMIER	90	95 F
MEGARACE (F)		125 F	MICROCOSM		95 F	NAPOLEONICS		110 F	NORTH & SOUTH (F)		65 F
ONE STEP BEYOND (F)	80		OH NO MORE LEMMINGS (F)		110 F	The PATRICIAN		125 F	QUANTAM GATE		120 F
REUNION	125	120 F	RISE OF THE ROBOTS (F)	145	165 F	SABRE TEAM	105	85 F	SHADOWCASTER	100	
SOCCER KID	99	105 F	STAR WARS CHESS	130	110 F	STRIP POT (érotique)	85	110 F	THE CLUE	85	95 F
TOTAL CARNAGE		99 F	TRANSARTICA (F)	45	90 F	ULTIMATE BODY BLOWS		90 F	UNIVERSE (F)	95	95 F
VOYAGES OF DISCOVERY	85		WHITE DEATH (Wargame)	65	75 F	YSERBIUS	99		QUEST FOR GLORY 4	165	165 F
ZOOL 2 (F)	99	99 F	COMPLETE WORKS OF SHAKESPEARE		175 F	COMPILATION CD ROM (F) = >HEIMDALL +KYRANDIA + THUNDERHAWK					125 F
Compilation CDROM: EPIC + ROBOCOP 3 (F) + F 29 RETALIATOR (F)					110 F	COMPILATION DISK: SILENT SERVICE 2 + F-19 + PACIFIC ISLANDS				120 F	

UNE SELECTION DES SOLDES AMIGA:

BANSHEE (F) -A 1200-	95 F	BLITZKREIG (Wargame)	85 F	BLOB (F)	32 F	BURNTIME	90 F
CLOCKWISER	60 F	CLOCK WISER -A 1200-	60 F	COVERGIRL STRIP POKER	80 F	CRASH DUMMIES (F)	70 F
CRYSTAL DRAGON	95 F	CYBERPUNKS (F)	32 F	DEEP CORE (F)	45 F	D-GENERATION (F)	55 F
DELUXE STRIP POKER 2 (F)	75 F	DENNIS (F)	70 F	DENNIS -A1200- (F)	70 F	ELITE 2 FRONTIER	155 F
FALCON +2 DATA D.(F)	99 F	GOBLINS 2	75 F	GOBLINS 3 (F)	110 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F
HEIMDALL 2 (F) A-1200	105 F	ISHAR 3	105 F	JET STRIKE -A 1200-	55 F	KID CHAOS (F)	70 F
LIVERPOOL (F)	45 F	MARVIN MARV. -A1200 (F)	75 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	ONE STEP BEYOND (F)	70 F
OUT TO LUNCH -A1200 (F)	75 F	OVERKILL (F) -A 1200-	90 F	PINBALL FANTASIES	85 F	PREMIERE (F)	45 F
PUGGSY (F)	85 F	RISE OF THE ROBOTS (F)	175 F	ROBINSON'S REQUIEM	105 F	SEEK & DESTROY (F)	95 F
SEEK & DESTROY -A1200(F)	95 F	SKELETON KREW (F)A1200	120 F	SIERRA SOCCER (F)	90 F	SLEEPWALKER (F)	70 F
SOCCER KID -A 1200	100 F	TOTAL CARNAGE (F)	45 F	TRANSARTICA - A 1200	55 F	UNIVERSE (F)	95 F
URIDIUM 2 (F)	90 F	VITAL LIGHT (F)	85 F	WHITE DEATH (Wargame)	85 F	SIM CITY 2000 (AGA/ 4Mo ram)	110 F

UNE SELECTION DES SOLDES AMIGA CD 32

BANSHEE (F)	75 F	BUBBA'N'STIX (F)	75 F	DENNIS (F)	75 F	DEEP CORE (F)	75 F
HEIMDALL 2 (F)	95 F	HUMANS 1+2 (F)	95 F	JAMES POND 3	90 F	JUNGLE STRIKE	90 F
KID CHAOS (F)	75 F	MEAN ARENAS (F)	75 F	MICROCOSM	95 F	NICK FALDO GOLF	120 F
PGA EURO TOUR	90 F	PREMIERE (F)	75 F	SLEEPWALKER (F)	75 F	SKELETON KREW (F)	120 F
STRIKER (F)	75 F	TOTAL CARNAGE (F)	75 F	UNIVERSE (F)	95 F	ZOOL 2 (F)	90 F

Nous stockons également LES MEILLEURS LOGICIELS **DOMAINE PUBLIC, SHAREWARE, FREEWARE** en provenance directe des **ETATS-UNIS**: des **copieurs**, des **déplombeurs**, des **solutions** de jeux, des **mises à jour** de programmes commerciaux, patches, progiciels de dessin, musique, utilitaires, applications, utilitaires Internet, communications, etc... Nos disquettes DP /SHAREWARE / FREEWARE ne coûtent que quelques francs et sont **fonctionnelles**. Chez nous, **pas de mauvaises surprises avec des horreurs bridées ou incomplètes.**

Pour un **envoi immédiat** de jeux ci-dessus (règlement par carte VISA / EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux. Notre catalogue vous est envoyé -gratuitement- dès votre première commande.

Pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous **EN FRANCAIS.** Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

Toute commande est considérée comme ferme.

ALONE IN THE DARK

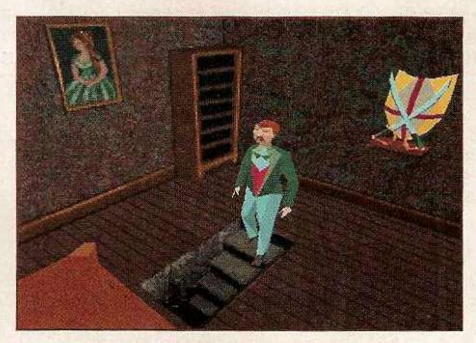
Un moustachu chez les fantômes !

Sitôt fini son petit tour dans Alone 2, Edward Carnby revient, plus fort que jamais, dans Alone 1 ! (Bizarre non ? L'explication provient certainement de l'affreux désordre régnant sur le bureau d'Olivier, où les jeux se perdent et parfois se retrouvent...) Espérons qu'il me restera cinq minutes avant d'être viré, afin d'évoquer le classique d'Infogrames...



▲ *Ça tombe bien : j'adore les araignées...*

L'action se déroule, au début du siècle, aux États-Unis. À la suite de la mort mystérieuse de Jeremy Hartwood dans sa lugubre demeure, les rumeurs se déchaînent. Il semble en effet que ce dernier aimait à s'enfermer chez lui pour étudier de vieux grimoires maudits, réveillant peut-être les forces du mal... Depuis, on prétend que la maison est hantée. Un petit tour à l'intérieur vous tente-t-il ? On se croirait en plein milieu d'un roman signé Lovecraft ! Si vous êtes un homme, vous choisirez certainement d'incarner le détective miteux Edward Carnby (celui-là même d'Alone 2, la moustache en plus). Si vous êtes une femme, vous aurez la chance de pouvoir incarner, virtuellement, soit un homme (toujours dans la peau de Carnby), soit une femme, en reprenant la silhouette (large) de la nièce de Hartwood. L'action reste rigoureusement identique quel que soit le personnage choisi ; il s'agit simplement d'une question de goût : préférez-vous les volumineuses ou les moustachus (si vous aimez les moustachues volumineuses, lisez plutôt Freud que Lovecraft) ? En entrant dans la demeure, nos deux amis ont en fait le même but : découvrir s'il n'y a pas un message secret caché dans le piano qui moisit au grenier. Naturellement, il sera plus facile d'entrer dans la maison que d'en ressortir... Sitôt à l'intérieur, il vous faudra faire face aux trappes secrètes, aux chauves-souris, à quelques zombies « Romeriens », et autres petites bestioles sympathiques, qui ponctuent notre « imaginaire collectif tourmenté » (Freud). Ambiance « grincements de portes » et « toiles d'araignées » assurée !



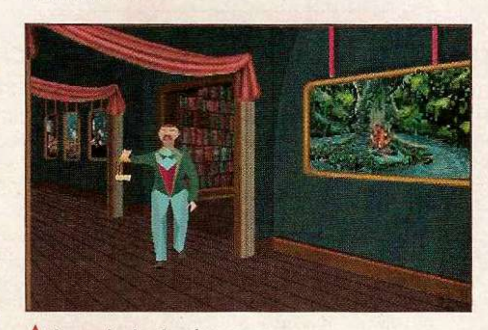
▲ *Allez : quand faut y aller, faut y aller !*



▲ *Voilà un point de vue original sur la situation !*

Tremblez, mortels !

En parcourant les quelques pièces accessibles de la maison, vous découvrirez des indices ou des objets permettant de vous défendre, de comprendre les événements, ou d'accéder à d'autres pièces. Prenez garde à vos moustaches et sauvegardez souvent : on ne sait jamais qui vous pourriez rencontrer dans la bibliothèque ou au fond de la cave... (un barbier ?). Rappelons (pour ceux qui ont lu ma critique d'Alone 2 dans GEN4 n°77) que, lorsque vous sauvegardez une partie, le programme prend une photo de Carnby dans la pièce, astuce qui permet de vous remémorer



▲ *La galerie des horreurs...*

▲ *Est-ce vraiment le moment de songer à la sieste ?*



▲ *Cette créature vous attend à bras ouverts !*



▲ *Les joueurs aux grandes jambes seront favorisés.*

l'ensemble très vite. Les graphismes des personnages sont, quant à eux, en 3D. Cela fit la grande originalité du jeu lors de sa sortie sur PC, il y a deux ans de cela. Constitués de polygones, les héros n'affichent pas une beauté fracassante (les moustaches n'arrangent rien. Il faut que j'arrête avec cette histoire de moustaches…), mais deviennent très

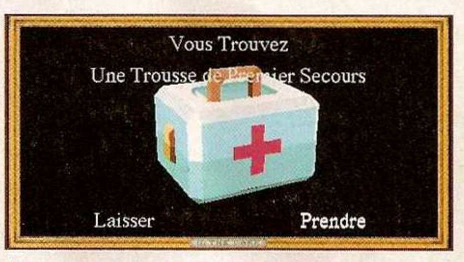
Gros plans et contre-plongée se succèdent !

agréables à manipuler. En effet, la 3D leur donnant du relief, ils sont plus détachés du décor, donc se meuvent plus librement. De plus, en fonction du lieu où se trouve le personnage dans la pièce, l'action est perçue sous un angle différent, ce qui change du traditionnel point de vue frontal des jeux d'aventure courants (Darkseed, Indy, etc.). Gros plans, contre-plongée en courte focale et plans d'ensembles se succèdent, renouvelant en permanence votre vision des choses. En revanche, votre processeur va devoir donner le meilleur de lui-même, et le déplacement des personnages, quelque peu mollasson, s'en ressent. Quant à la taille de la fenêtre de votre écran, elle n'y changera pas grand chose. Rassurez-vous, sur un PowerMac, ce n'est pas plus lent qu'Alone 2, preuve, s'il en est, que ce dernier est vraiment mal optimisé. Ceci dit, cette langueur des personnages m'a moins dérangé que dans le « 2 », car ici, les phases de combats sont moins nombreuses, et l'ambiance plus pesante. De même, si les graphismes sont un peu moins riches que ceux du jeu suivant, ils offrent l'avantage d'être plus glauques. Notons également que votre inventaire, grâce auquel vous pouvez utiliser les objets, n'encombre pas l'écran, et que tous les contrôles s'effectuent au clavier (donner des coups, sauter, pousser un meuble, se raser… ah non, pas se raser). Enfin, les bruitages et la musique servent bien l'ambiance sinistre, même s'ils n'ont pas la qualité du son CD d'Alone 2. ■

Ronan Fournier-Christol



▲ *Ce vieux schnock va devoir prendre un cour d'escrime !*



▲ *Voici une découverte qui vous fera le plus grand bien !*

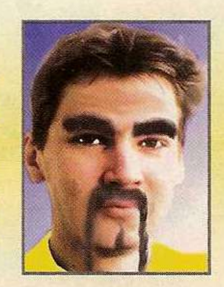


Il semble que l'architecte ait eu l'esprit tortueux… ▲

◀ *Votre arrivée dans la lugubre demeure vous plonge d'emblée dans l'ambiance…*

L'avis de Ronan

L'univers de Lovecraft se révèle plus à l'état d'ébauche que véritablement abordé (quelques références un peu gratuites à Cthulhu et au Nécronomicon). Néanmoins, sans hésitation, je préfère cette version à celle d'Alone 2 : plus sobre (moins cabotine), plus logique, plus angoissante, la difficulté est mieux dosée. Évidemment, on perd la musique à 44 Khz et on y gagne des moustaches, mais tant pis, la série des « Alone » mérite vraiment le coup d'œil, alors pourquoi ne pas choisir celui-ci ?

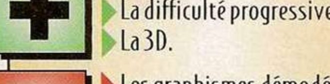


Aventure

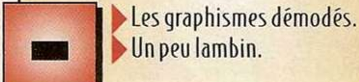
75%

Support : Disquette

Graphisme	**12**
Son	**16**
Animation	**14**
Durée de vie	**15**



- L'ambiance.
- La difficulté progressive.
- La 3D.



- Les graphismes démodés.
- Un peu lambin.

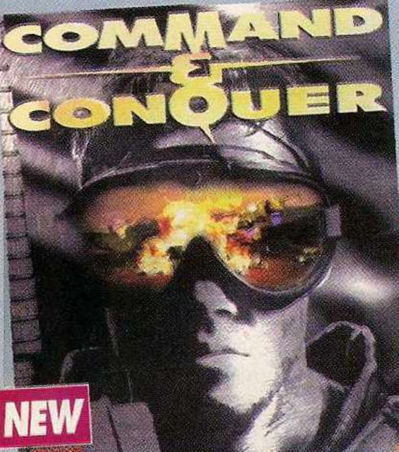
Technique : Mac 68040 ou plus, 256 couleurs, 6 Mo de Ram.

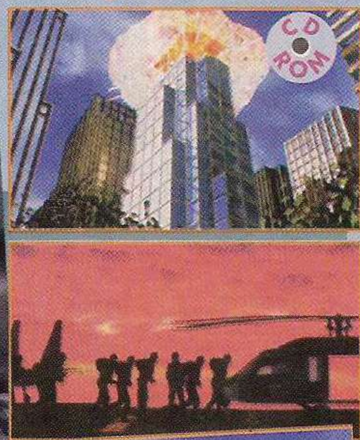
Versions : PC.

Testé sur : PowerMac 7100/66.

Environ 400 francs

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA







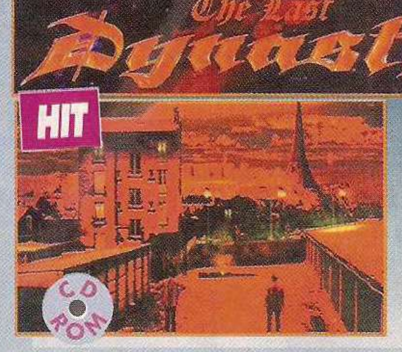


NEW

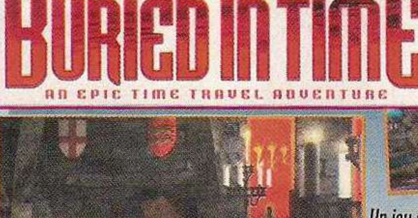
La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore ... Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le controle du "Tiberium" !!



NEW



Une course de voiture hyper raide réalisée par Bullfrog qui a utilisé la technologie de Magic Carpet pour nous concocter un Hit bourré d'action ! Le choix entre 6 types de véhicules et la possibilité de jouer à 12 simultanément en réseau ! A ne pas rater !



HIT

Votre mission est de déjouer les plans machiavéliques d'un sombre personnage voulant s'emparer de l'intégrale connaissance ! Plus de 40 minutes de vidéo dans cette aventure vous emmenant à travers les galaxies !





HIT

Un jeu de combat hyper réaliste !! Des graphismes en 3D hallucinants et une action infernale ! 10 guerriers, 5 personnages secrets, 11 décors couleurs haute définition différents pour tous vos combats !

THE JOURNEYMAN PROJECT 2 BURIED IN TIME — AN EPIC TIME TRAVEL ADVENTURE

NEW

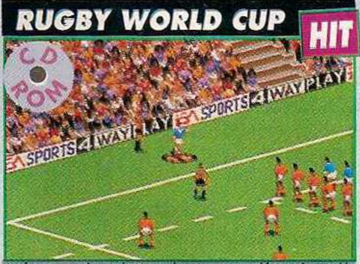
Un jeu extraordinaire réalisé par le studio Sanctuary Woods : une aventure faisant suite à "The Journeyman Project" qui intègre des graphismes somptueux et une jouablité prometteuse ! Un Hit prévu pour cet été 95 !

NETWORK — NEW



Vous êtes catapulté Chef de la 3e plus grosse entrprise mondiale et vous êtes condamné à faire de l'argent !! Vendez, achetez, investisse, bousicotez, faites des OPA ... !!!

RUGBY WORLD CUP — HIT



Le championnat du monde 95 avec les 16 équipes qualifiées et le véritable nom des jouers, comme si vous y étiez !! Ambiance et réalisme d'enfer dans une réalisation Electronic Arts d'une qualité comparable à NBA 95 !

PHANTASMAGORIA — NEW



Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie.

FULLTHROTTLE — HIT

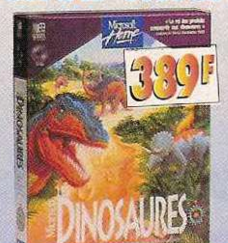


Après D.O.T.T. et Sam & Max, Lucas Arts vous propose son futur Hit FULLTHROTTLE. Drôle et violente, cette aventure dans laquelle vous incarnez un biker du futur vous demandera votre pleine puissance.

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !









... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

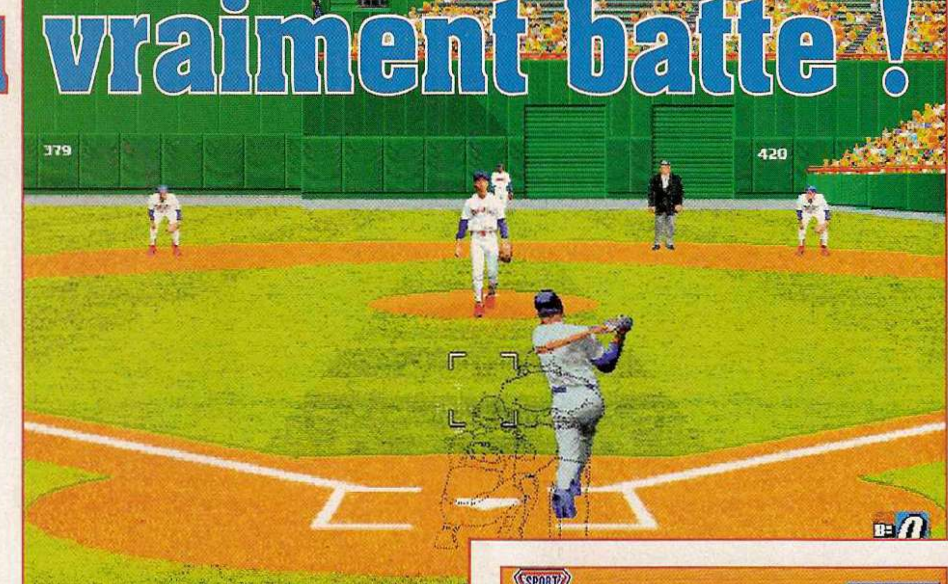
Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.

HARDBALL 4

Un jeu vraiment batte !

D'accord, un base-ball sur PC, signé Accolade ou non, la plupart d'entre vous s'en « frottent le nombril avec le pinceau de l'indifférence » (Achille Talon). Pourtant Hardball 4 est une excellente simulation. Dès lors, pourquoi ne pas saisir l'occasion de découvrir un nouveau sport ?



▲ *Les animations sont d'une fluidité et d'un réalisme qui laissent pantois.*

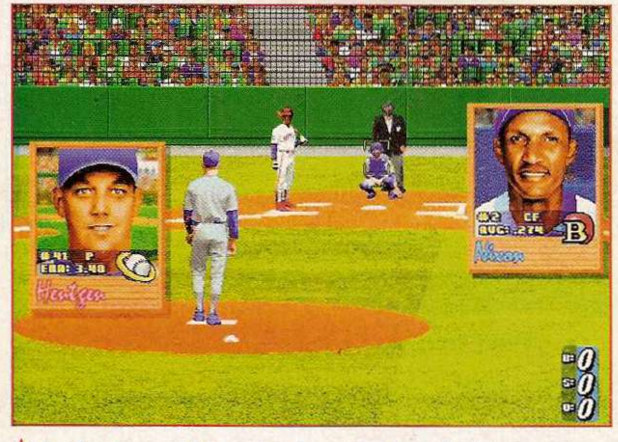
Le base-ball incarne traditionnellement le rêve américain du *self made man*, celui qui gravit l'échelle sociale grâce à des dispositions innées, doublées d'un goût prononcé pour les « challenges », d'où une abondante filmographie sur le thème. Censé assurer à son porteur une promotion éclair aux States, le base-ball a connu dans d'autres pays un destin moins mythique. Sans balle et sans gant, il s'y joue plutôt en version « je te dégage la tête avec une batte et tu comptes tes points (de suture) ». Ces nouvelles règles officieuses, plus simples et ne nécessitant aucun arbitre, ont d'ailleurs largement contribué à vulgariser ce sport dans nos pays latins : aujourd'hui tout le monde sait vaguement ce qu'est le base-ball, même si tous en ignorent le règlement officiel. De ce point de vue, ne comptez pas sur Hardball 4 pour vous l'apprendre. Destiné prioritairement au public américain, le manuel reste muet sur ce chapitre. Toujours avide de transmettre des savoirs fraîchement acquis, je vous en livre les grands principes. Alors voilà : le base-ball oppose deux équipes de neuf joueurs. Une équipe présente tour à tour un batteur tandis que les joueurs de l'équipe adverse se répartissent sur le champ. Pour marquer un point, le batteur doit expédier la balle (envoyée par le lanceur adverse) le plus loin possible et effectuer le tour d'un terrain carré (dit « diamant ») en courant. À chaque angle du carré se trouve une base où il peut marquer une pause (il reste sur place tandis qu'un nouveau batteur de son équipe fait son entrée, il pourra finir sa course au prochain bon tir du batteur et marquer ainsi un point).



▲ *Création d'une équipe : sélection d'un joueur « star », élaboration d'un logo, choix des couleurs de l'équipe...*

Base-ball : quelques repères

Pour contrarier son action, les « défenseurs » doivent intercepter la balle et la rapatrier au plus vite sur une base de leur choix, toucher un batteur avec la balle alors qu'il court (hors base) permettant ainsi de l'éliminer. Un batteur sort également du jeu lorsqu'il manque trois frappes ou que son tir est rattrapé au vol par un défenseur. Après trois batteurs sortis, les rôles permutent entre équipes. Sonnerie, fin du cours magistral (en version expurgée). Mais passons au soft lui-même, vous devez piaffer d'impatience (non ?). Sélectionnons rapidement deux équipes pour une exhibition : les joueurs se répartissent sur le terrain et après passage en vue rap-

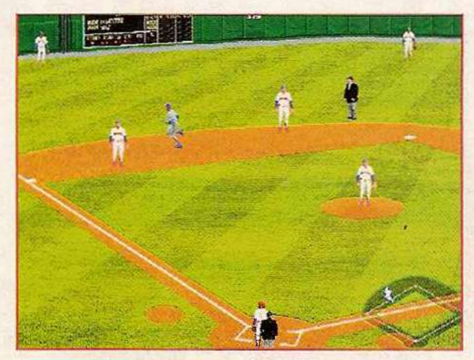


▲ *Après chaque changement, une ou deux fenêtres vous présentent le(s) nouveau(x) joueur(s).*

prochée, je prends les commandes d'un batteur (joystick ou clavier). Les joueurs se mettent en position et déjà un constat : les personnages et leurs animations (en vidéo digitalisée) sont d'un réalisme époustouflant tout en s'intégrant parfaitement au décor bitmap (SVGA), waouh ! Une petite fenêtre apparaît avec plusieurs coups possibles et, après sélection, le lanceur adverse lève une gam-

Un soft qui donne envie de se mettre au base-ball

bette et m'envoie la balle comme une brute. Ma seule intervention : frapper au bon moment (bouton « tir »). Raté. Deuxième essai (en fait, dixième, mais je vous épargne une pénible énumération) : yeah ! La balle s'envole au loin et mon batteur se met automatiquement à courir vers la première base en vue générale, une petite fenêtre m'indiquant symboliquement sa position sur le « diamant ». Première base atteinte, je contrains mon batteur à poursuivre sa course vers la suivante en appuyant sur le bouton de tir. Zut, il a été rattrapé par la balle : out !



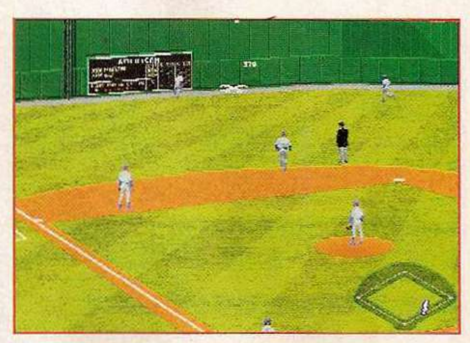
▲ Le batteur vient de sortir la balle du champ, il peut alors effectuer son petit tour de piste sans aucun risque.



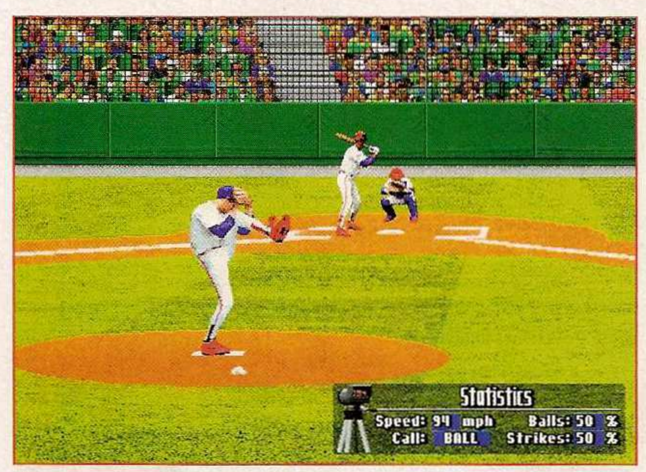
▲ Les différentes options de jeu : jeu à deux, gestion de la fatigue, management exclusivement et tutti quanti.

Compétences perso.

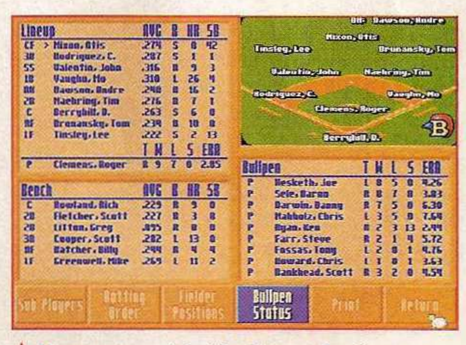
Après quelques minutes, trois de mes batteurs se sont fait sortir. C'est à mon tour de lancer. La procédure est identique - sélection d'un type de lancer (effet, balle « molle » ou forte…) - mais cette fois-ci je dois fixer un point cible et le maintenir dans un carré fictif (sinon : mauvais lancer). Cette manipulation, apparemment facile, l'est beaucoup moins quand mon lanceur, après quelques demi-heures de jeu, commence à fatiguer : le ciblage dévie considérablement et le moindre mouvement de correction au joystick devient très hasardeux. Heureusement, vous pourrez changer de lanceur en cours de partie pour un autre possédant, si possible, une bonne résistance physique. Car, et c'est un des intérêts du jeu, chaque joueur présente des caractéristiques (gaucher/droitier, rapidité, force, précision et « stamina ») qui lui sont propres et influent sur ses performances. Certains lanceurs ont même des coups spéciaux qui sont souvent peu maîtrisés par l'adversaire, donc très rentables. Bon allez, je lance la baballe. Oh, l'enf… ! Il vient de la satelliser très loin sur le champ et se met immédiatement à courir de base en base



▲ Sur le terrain, une croix vous indique le point de chute de la balle, tentez d'attraper celle-ci au vol.



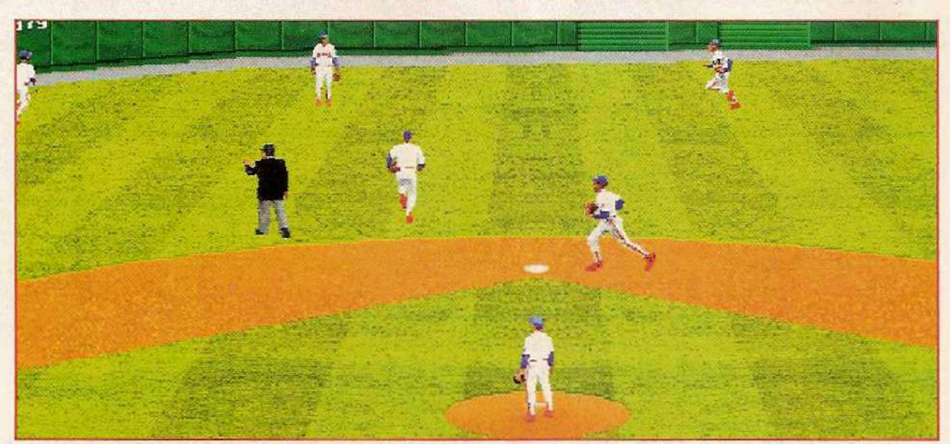
▲ Vous pouvez aussi entraîner vos joueurs, ici au lancer. Une fenêtre vous affichera alors une analyse de vos coups.



▲ Vous pouvez ici sélectionner les joueurs de votre choix (remplacements), définir leur ordre d'apparition, etc.



▲ Avant tout lancer, une fenêtre vous permet de sélectionner votre coup (celle de votre adversaire s'affiche pour information).



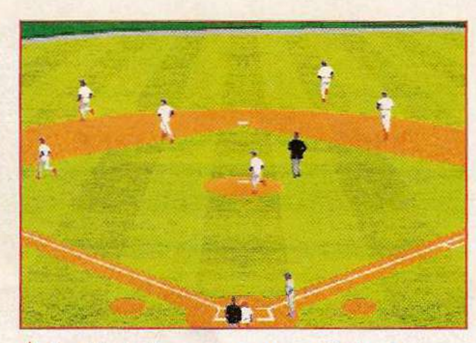
▲ Toute balle attrapée à la volée par les « défenseurs » élimine le batteur qui l'a frappée.



▲ La règle du « vol de base » est respectée. Chaque base occupée par un joueur adverse est donc visible dans une fenêtre.



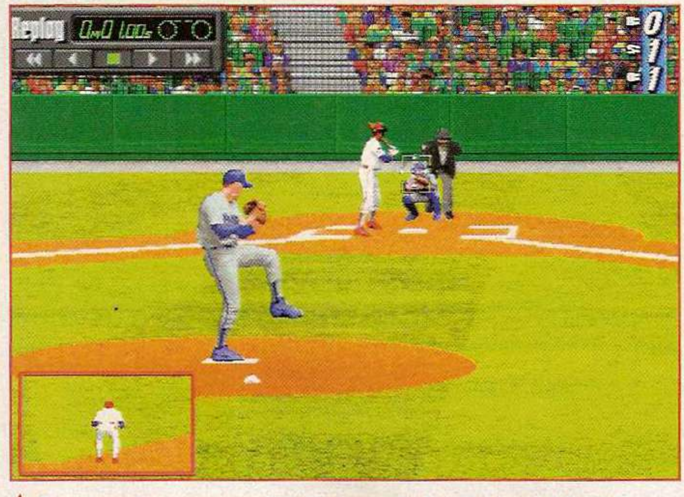
▲ On peut même envoyer la balle (« hard », comme l'indique le titre) dans la tronche du batteur, moyennant une pénalité.



▲ Au début d'une rencontre et à chaque changement de côté, les joueurs se répartissent sur le terrain.



▲ Après consultation du calendrier des rencontres de votre équipe, un constat : le mois d'avril sera chargé.



▲ Il vous sera même possible de revoir le dernier coup à l'aide d'un magnétoscope (lecture normale ou image par image).

tandis que mes joueurs se précipitent déjà vers le point de chute. J'interviens au joystick pour diriger la course du joueur le plus proche de la balle et, après ramassage, déterminer la base vers laquelle il va la lancer pour stopper la progression du batteur. Si l'ensemble des opérations étaient jusque-là très simple à mettre en œuvre (lancer et frappe), dès que vous prenez la main pour hâter des actions gérées a priori par le soft (ramassage et envoi de la balle), vos manœuvres deviennent un peu approximatives et, osons le terme, difficultueuses.

Big manager

Mais bah, en dehors des musiquettes pénibles (mais supprimables) qui vous traumatisent les tympans, c'est vraiment la seule petite réserve que je puisse formuler à l'encontre de Hardball 4. Les bruitages sont réalistes et les propos du commentateur sportif collent parfaitement à l'action (« just fault » quand la balle tombe à peu de distance de la ligne) et informent le joueur sur l'état de ses base-balleurs (« the pitcher - lanceur - looks exhausted » par exemple). Pour finir, abordons la dimension « management ». Vous pouvez d'ailleurs ne vous préoccuper que de cette dernière, laissant à l'ordinateur le soin de déterminer le résultat des matchs. Tout est possible : création d'une équipe ou d'un joueur, acquisition d'un manager, vente ou achat d'une équipe, consultation du calendrier des compétitions, définition de l'ordre d'intervention des lanceurs et batteurs, position de vos joueurs sur le terrain… tout ! Vous pouvez même éditer un logo original ! Grosse durée de vie en perspective, non ? Allez, une bise pour Accolade (redondant). ■

Éric Ernaux

Simulation de base-ball

77%

Support

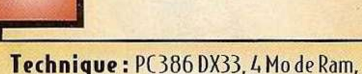
CD

Graphisme	16
Son	14
Animation	17
Durée de vie	17



+ Graphismes et animations.
+ Dimension « management ».
+ Simulation très réaliste.

– Règles non expliquées.
– Musiques crispantes.



Technique : PC 386 DX33, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom.

Versions : PC disquette.

Testé sur : PC Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis d'Éric



En France, il doit se distribuer une simulation de base-ball toutes les années bissextiles. De ce fait, il est vrai que Hardball 4 ne souffre pas vraiment de la concurrence et qu'il est difficile de le comparer à d'autres softs du genre. Pourtant, ces réserves de « testeurs » mises à part, ce jeu est remarquable : réalisation irréprochable, simplicité d'accès et bonne jouabilité de la partie « action », dimension « management d'une équipe » très complète… et si c'était ça, une bonne simulation sportive ?

L'avis de Didier



Ayant joué aux précédents Hardball, j'avoue avoir particulièrement apprécié l'arrivée de ce quatrième épisode. La jouabilité est excellente, surtout au joystick, l'animation des personnages fabuleuse et l'ensemble du produit accessible, mais voilà justement un point qui, pour moi, est légèrement négatif. On ne trouve en effet pas de véritables innovations tels de nouveaux coups paramétrables et l'ensemble manque un peu d'ambiance. En fait, le produit n'est qu'un Hardball 3, sauce 95. De quoi ravir cependant les fans.

THE LAST DYNASTY

Bazar galactique



The Last Dynasty possède tous les ingrédients d'un excellent soft. À la fois simulation spatiale et jeu d'aventure, beau et bien conçu, très cinématique et hautement interactif, sous Windows et rapide... serait-ce le jeu du siècle ? Oui/Non (entourez votre réponse après avoir lu l'article).

Cette image est tellement belle ▲ que vous la croyez fixe ? Et bien non, il s'agit d'une séquence cinématique !

▲ Nos deux aimables loosers regardent l'arrivée des deux vaisseaux qui vont bouleverser leurs vies.

L'atterrissage ▶ sur une planète s'effectue automatiquement, tout en scènes cinématiques.



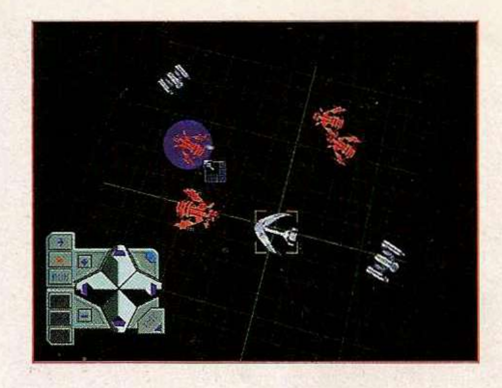
▲ Extrait d'un recueil de poèmes (local) : « roquette chez l'ennemi, kaboum en série ! »



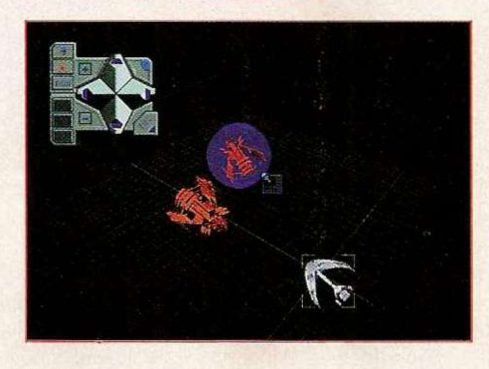
▲ Les bases ennemies sont protégées par un champ de force, quelques missiles suffiront néanmoins à détruire celle-ci.

Après une installation sous Windows ayant pour objet d'optimiser le fonctionnement du jeu sur votre configuration, The Last Dynasty apparaît enfin sur votre écran et vous balance d'emblée une intro en vidéo digitalisée/incrustée. Des types, le visage éclairé par des écrans vidéos, sont en train d'assurer le lancement d'une grosse fusée. Elle décolle… elle décolle… puis retombe dans un modeste jardin de banlieue. Gag. Oui, en fait, notre énorme engin spatial est une petite fusée élaborée par deux jeunes en haut de jogging, et bien sûr son crash après une élévation d'un petit mètre les déçoit beaucoup. Moi-même, si ma petite fusée s'était élevée dans les airs pour retomber mollement avant d'atteindre son but, je crois que j'en aurais nourri quelques frustrations. Nos deux sympathiques jeunes gens se retrouvent ensuite dans une pièce bordélique pour discuter ensemble des raisons de leur échec. Puis, le héros (vous) se cale un casque en métal sur l'occiput (genre 40 kilos de virtuel) et hop, le soft vous propose une simulation de vol interstellaire. Là, vous apprenez à maîtriser votre vaisseau sans risque d'éparpiller vos viscères dans le cosmos et, une fois que tout a été détruit par vos soins, vous retournez dans

Quelques bons + un méchant = un scénario



Un système de carte très complet : en dehors du zoom, vous pouvez facilement affecter des ordres aux vaisseaux alliés qui vous accompagnent (soutien ou attaque). Cela dit, vos alliés ont des ordres prédéfinis avant la mission, son usage se limite donc presque toujours à une simple consultation.



l'univers sinistre de la banlieue. Après un laps de temps indéfini, changement de plan : vous êtes en randonnée avec votre pote et arrivez péniblement en haut d'un à-pic surmonté d'une tour médiévale quand deux vaisseaux de combat spatial survolent les lieux. Le premier atterrit à côté de vous, le second vous envoie quelques salves : vous montez donc à bord du premier. Vous n'avez rien compris au prologue ? Rassurez-vous, moi non plus. Heureusement la suite est plus claire.

Looser hier, héros demain

Après un combat spatial, cette fois-ci, à bord d'un « vrai » vaisseau, vous débarquez sur une planète. Là, deux gardes vous attendent en tenue blanche façon combinaison antiradiation (un vieux stock sans doute) et un autre type se présente tout à la fois comme l'Empereur d'une galaxie et le Roi du kitsch (mode Flash Gordon). Il se jette dans vos bras en vous appelant « mon fils » et comme vous n'avez jamais connu votre papounet, vous le rejetez sauvagement. Offusqué, il décide de vous envoyer dans une machine-sarcophage qui vous inculque l'histoire en mode turbo. En fait, vous n'êtes pas un looser de seconde catégorie mais l'héritier d'une dynastie menacée par les projets terrifiants de l'ignoble, l'abject, l'affreux (mettre ici le nom de votre choix). Bébé, vous avez été envoyé sur terre pour échapper à ses sombres projets mais maintenant que vous êtes devenu adulte et savez désormais construire une fusée en boîtes de conserve qui peut lutter, même un court instant, contre les lois de la gravité, vous avez été jugé digne de rejoindre votre père dans son combat pour la survie de l'univers. La quasi-intégralité du scénario vient d'être posée, le reste n'est qu'une suite de missions dans l'espace ou sur des planètes, qui aboutira inévitablement à l'élimination du méchant. Cela dit, dans The Last Dynasty, « scénario sans surprise » ne rime pas avec « peu de scènes cinématiques » : il y en a partout ! Qu'elles soient en plein écran ou fenêtrées, elles accompagnent non seulement toutes les étapes du soft (début/fin de mission, événements parallèles…) mais se manifestent également au cours des séquences de combats spatiaux alors que vous êtes immergé dans l'action jusqu'au cou (renforts qui décollent, explosions diverses, manœuvres spéciales, utilisation de mines spatiales…).

Coktel Vision, le style impeccable



▲ *Un ennemi traqué. J'aurais pu faire disparaître le cockpit pour le voir exploser en plein écran. Une autre fois.*



Une interface ▲ minimaliste : on trouve ici une carte magnétique récupérable (et utilisable) par simple clic.



▲ *Vos combats spatiaux sont souvent interrompus par des mini-séquences cinématiques : ici l'envoi de renforts ennemis.*



▲ *Arrivée (très attendue) de mon vaisseau après une mission particulièrement dangereuse. Papa est fier de moi.*



▲ *À l'écran, une banale fractale suffit à enthousiasmer nos futurs héros. Banlieue-pas rose, banlieue-morose !*

Simulation et jeu d'aventure

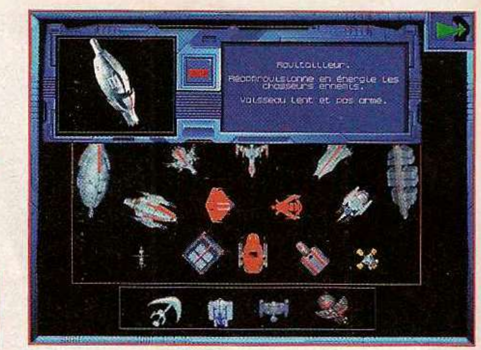
Essayons de résumer à gros traits la structure du jeu. Vous accomplissez vos missions à travers trois étapes. La première consiste à sélectionner votre destination sur un écran (choix entre trois planètes). Ensuite, après un briefing cinématique (souvent limité à des dialogues filmés) vous vous retrouvez aux commandes de votre vaisseau. Même si toutes les missions vous impliquent dans des combats spa-

The Last Dynasty





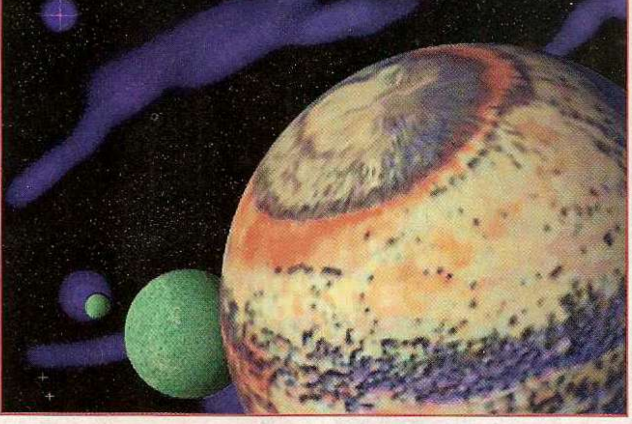
The Last Dynasty utilise deux modes d'affichage pour les scènes cinématiques : plein écran VGA (photo 1) pour certaines et petite fenêtre SVGA sur fond figé pour d'autres (photo 2).



▲ *Dans le menu d'aide : vous pourrez voir tournoyer tous les bâtiments du jeu avec un bref descriptif.*



▲ *Chauve, barbu et gros (moi dans vingt ans), le vilain-pas-beau de The Last Dynasty n'est pas crédible du tout.*

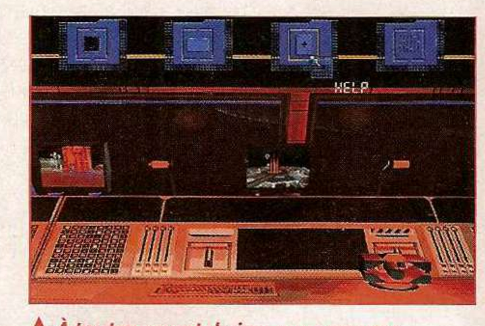


▲ *Une « caméra » suit votre vaisseau dans son atterrissage sur une nouvelle planète. Et c'est beau ? Oui, c'est beau.*

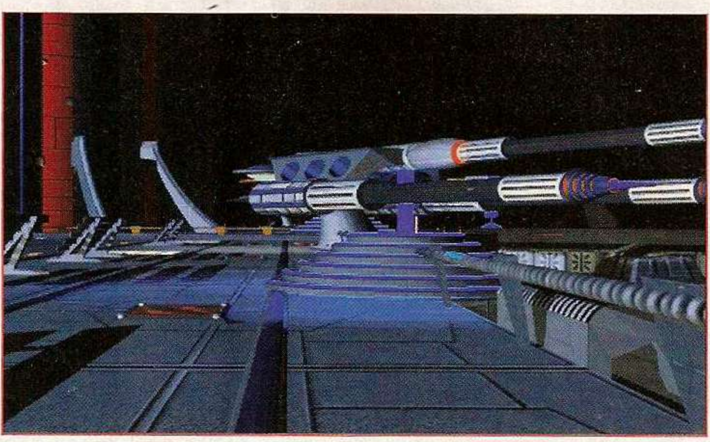
tiaux, la plupart mobilisent vos compétences audelà de votre simple capacité à cliquer au bon moment sur les affreux qui veulent vous descendre en flammes. Un exemple ? Vous devez atterrir sur une planète, or le champ magnétique d'un « satellite brouilleur » vous en empêche (commandes de directions inversées). Si vous détruisez ce dernier, l'ennemi vous envoie continuellement des vagues de vaisseaux bas de gamme, j'en ai détruit plus d'une centaine avant de réaliser que l'approche n'était pas bonne (Cortex : > BulbeScan ; Cortex : > Nombreux secteurs cérébraux endommagés - pas grand chose de disponible). En fait il faut détruire l'escorte d'un « conteneur » puis le suivre dans son atterrissage sur la planète... rusé, non ? Enfin, vous vous posez et après une séquence cinématique, vous repartez vers une autre destination... à moins que le soft ait prévu une phase « aventure » pour cette planète : un clic pour vous diriger, passage vue fixe/déplacement cinématique/vue fixe, inventaire simple avec deux actions possibles (ramasser/utiliser). Les graphismes 3D SVGA sont beaux, avec une excellente affectation des sources de lumière, le tout dans une musique « filmique » de bonne facture (comme d'ailleurs tout le soft) ; malheureusement, l'intérêt est limité par la faible interactivité de ces épisodes.

Une finition remarquable

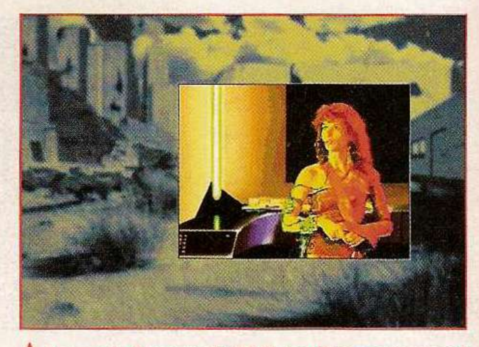
Mais abordons maintenant le « noyau dur » du programme, sa dimension simulation. Disons pour commencer que la finition d'ensemble est remarquable. Les vaisseaux en 3D texturée qui apparaissent devant vous sont très honorables graphiquement et l'interface est bien pensée : fenêtres d'aides (utilisation de la carte, du cockpit, du clavier), affichage des indicateurs de combat modifiable ou supprimable et carte tactique (zoom, angle...), l'ensemble étant extrêmement facile à mettre en œuvre. Vous déplacez votre vaisseau à l'aide de la souris ou du joystick (le drive « joystick-sous-Windows » fourni avec la bêta-version du soft n'a jamais fonctionné) et accédez aux actions spéciales (mais classiques) à l'aide des touches claviers : aérofrein, vitesse, booster, accès à la carte tactique, ciblage d'un vaisseau... Une



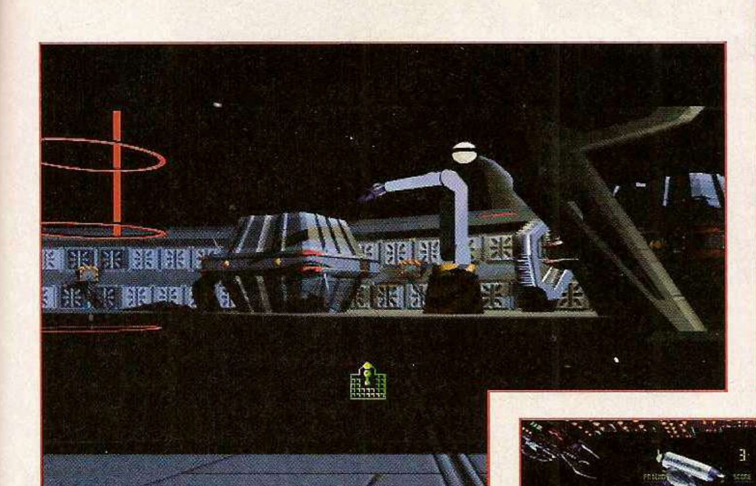
▲ *À tout moment du jeu, vous pouvez accéder à un menu : aides, sauvegardes, options (vitesse automatique)...*



▲ *Les images en SVGA de la phase aventure sont assez superbes. Dis, t'as vu le maousse canon laser ?*



▲ *La seule femme de TLD, malheureusement relookée post-apocalyptique. Pour les jupes, jouez plutôt à Under A Killing Moon.*



▲ *Un écran d'aventure : résolution SVGA avec superbes effets ombres/lumières.*



Échec : mon vaisseau explose ▲ en de multiples particules 3D. Grandiose mais désolant.

fonction plus originale : la vitesse automatique. Cette possibilité, qui peut être inhibée, cale automatiquement la vitesse du vaisseau avec la cible sélectionnée. Comme le viseur de votre vaisseau intègre une flèche vous indiquant la direction de votre ennemi, vous n'avez plus qu'à vous préoccuper de la direction et de vos tirs. Cela dit, paradoxalement,

À la croisée de plusieurs genres

cette fonction est plutôt à réserver aux missions de traque car si par mégarde, vous tournez le dos à votre cible, votre vitesse tombe à zéro, ce qui sous le feu ennemi n'est pas toujours très recommandé. Autre nouveauté, la carte tactique vous permet en quelques cliquages de définir les ordres d'attaque




▲ *Récompense cinématique : grâce à mes talent de pilote, une base ennemie vient de se fragmenter en petits bouts 3D !*

▲ *Vous pouvez percuter les vaisseaux ennemis ou alliés sans aucun risque d'explosion. TLD n'est pas une simulation.*

ou de soutien de vos alliés ; très bien faite, on peut malheureusement se passer de ses fonctionnalités avancées dans la plupart des missions pour n'utiliser que sa dimension « carte ».

Simulation ou shoot ?

Dernière petite nouveauté, dans les armes cette fois-ci, en dehors des traditionnels lasers, missiles et mines arrières, vous disposez de « roquettes », qui portent assez mal leur nom dans la mesure où elles génèrent de véritables explosions d'antimatière susceptibles de détruire plusieurs vaisseaux dans une même zone. Les amateurs de simulation ne devraient pas trop s'offusquer de la tonalité « arcade » que cette arme donne au jeu, en revanche la gestion des déplacements est opposée à celle habituellement pratiquée dans un soft de ce genre : vous montez en poussant la souris et descendez en la tirant vers vous. Du coup, les animations des vaisseaux étant peu fluides, la dimension « réaliste » d'une vraie simulation s'efface au profit d'un aspect « shoot'em up » décevant. C'est d'ailleurs le problème de ce jeu : bien fini, esthétique (graphismes 3D et musiques), chacune des parties qui le composent (intrigue cinématique, simulation spatiale, aventure « terrestre ») manquent d'ambition et présentent un intérêt réduit. Cela dit, l'ensemble, avec sa dimension film (très) interactif, truffé d'animations intermédiaires, peut séduire, d'où une note relativement indulgente (je suis bon). ■

Éric Ernaux



L'avis d'Éric

Malgré l'omniprésence de scènes cinématiques, The Last Dynasty n'est pas un « film interactif », la progression du joueur dans l'intrigue reposant avant tout sur ses compétences de pilote. Peu « réalistes », les épisodes de combat spatial finissent pourtant par lasser, et les phases d'aventure terrestre, assez plates, n'arrangent pas l'affaire. L'agrégat de différents « jeux » dans un même soft est une bonne idée mais quand chacun d'eux est assez moyen, l'ensemble ne peut pas être excellent (quelle mauvaise rhétorique !). Dommage.



POWERHOUSE

Le casse-tête électrique

Malgré la déferlante de Sims qui s'abat depuis peu sur nos PC, Impressions nous propose sa vision du futur humain dans un jeu de gestion fonctionnant sous Windows. Voyons un peu si le barrage d'Impressions peut endiguer le flot de Maxis et produire quelques étincelles !



▲ *Des données comme les coûts des sites, les rendements espérés, etc. peuvent s'afficher directement en surimpression.*

Sale temps pour l'année 2020, selon les prévisions d'Impressions ! Après deux décennies de prospérité capitaliste où le monde des finances s'arrachait les gros billets verts grâce à un réseau de communication mondial, notre pauvre planète commence à crier grâce. En effet, le développement industriel sauvage impliquait une demande accrue en énergie qui menaça rapidement de mettre à sec toutes les réserves naturelles de combustibles fossiles comme le pétrole. Devant la catastrophe imminente, l'ONU décida de prendre des mesures drastiques : toutes les compagnies produisant de l'énergie furent fermées *manu militari*, et toutes les ressources naturelles restantes furent remises entre les mains de quatre mégacorporations, les powerhouses. Petits veinards, l'une des quatre élues vous appartient justement, mais à partir de maintenant vous entrez dans une compétition acharnée avec les trois autres, gérées soit par l'ordinateur, soit par des adversaires humains.

Une place au soleil

Si vous choisissez de jouer sur la carte réelle du monde, plutôt que sur une autre générée au hasard, vous débuterez par défaut dans un territoire appelé Western US. Dès que les powerhouses auront satisfait au moins 60 % des besoins en énergie, l'ONU ouvrira alors un nouveau territoire à la compétition, et ainsi de suite. Typiquement, vous devrez tout d'abord envoyer des équipes d'ingénieurs qui évalueront les ressources potentielles de chaque parcelle du territoire. Vous déciderez alors de votre stratégie, en tenant compte d'un facteur primordial : les nappes de combustibles fossiles rapportent beaucoup d'argent mais s'épuisent rapidement. À l'opposé les énergies nouvelles, comme le solaire ou la géothermie, sont inépuisables mais deman-



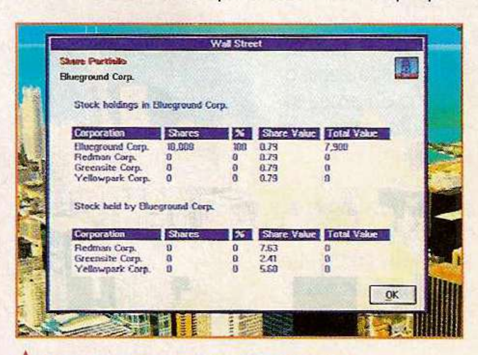
▲ *Vos équipes vous envoient par E-mail le résultat de leurs prospections. Notez qu'elles ne sont pas totalement fiables !*



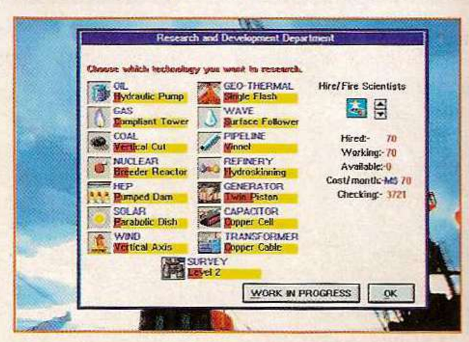
UN ZOOM SINON RIEN !

Plus fort que Perfect General 2 le mois dernier, Powerhouse pulvérise allégrement le record de la fonction zoom la plus inutile qui soit. Elle n'apporte aucune information supplémentaire, et les icones des sites ne semblent même pas beaucoup plus détaillés !





▲ *Vous pouvez gagner de l'argent en boursicotant ou en emprunter pour financer un projet ambitieux.*



▲ *Vous pouvez assigner des chercheurs sur tous les types de sites pour en améliorer la technologie.*

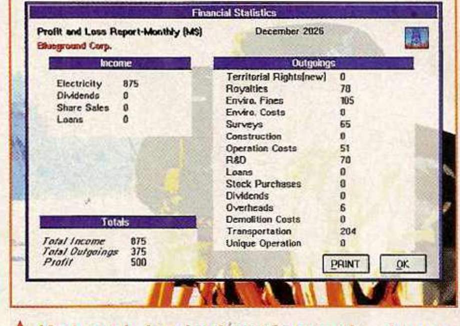




Et maintenant, ze news !

Assez régulièrement, des flashs d'information vous donnent des renseignements sur les problèmes ou les succès de vos concurrents. Mais pour obtenir plus d'informations à leur sujet et vous approprier leurs nouvelles technologies, vous pouvez aussi recourir à l'espionnage industriel !

dent un gros effort de recherche technologique avant de devenir rentables. Certains moyens de production sont aussi plus lourds que d'autres : tandis que les barrages ou les capteurs solaires produisent directement le produit fini, les puits de pétrole nécessitent une raffinerie plus un générateur pour fournir de l'énergie !
À terme, votre objectif pour chaque territoire consiste à obtenir la meilleure part de marché possible par rapport à vos concurrents. Mais rien ne reste définitivement acquis, car la situation politique peut évoluer dans chaque territoire. Les démocraties libérales vous feront payer des amendes de plus en plus fortes pour vos sites les plus pollueurs. Si les dictatures et les régimes communistes sont moins regardants à ce niveau, ils risquent bien un jour de vous remercier de vos efforts en s'accaparant vos sites, et sans demander votre avis !



Un tour de jeu équivaut à un mois, et vous aurez un rapport détaillé de vos recettes et dépenses à la fin de chacun.



Avant d'accepter la construction de sites comme cette centrale nucléaire, assurez-vous du bon rendement de l'endroit !

L'usine à gaz

Au début, vos réserves d'argent sont plutôt limitées (elles se comptent quand même en bons gros MF !), et par conséquent il faut procéder pas à pas avant de contenter le premier territoire. Mais au fur et à mesure que vous fournissez des territoires et que vos revenus augmentent, vous et vos concurrents serez capables de mener à bien votre conquête de parts de marché en quelques tours de jeu. À partir de là tout commence à aller très vite (trop

Jusqu'à quatre joueurs

vite ?) et seule une bonne maîtrise des options vous permettra de tirer votre épingle du jeu face à vos concurrents, même au niveau le plus facile. De plus, le nombre de sites de productions vous appartenant gonfle très rapidement, et l'ensemble prend vite la forme d'une véritable usine gaz plutôt pénible à gérer. Au niveau réalisation, on peut regretter la qualité médiocre des graphismes de la fenêtre principale qui n'offrent en plus que de trop rares animations. Notez que les textes seront intégralement traduits en français. Sur le plan du son, des musiquettes agréables bercent tendrement vos oreilles quand soudain un bruit assourdissant aux échos cataclysmiques vous décolle le fond de la boîte crânienne sans raison apparente ! En bref la réalisation, bien qu'honnête, ne convainc pas et ne facilite pas l'immersion dans le monde complexe des powerhouses. ■

Frédéric Marié

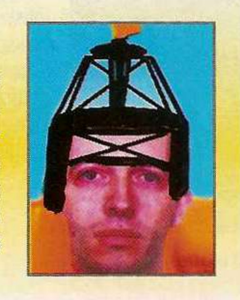


Voici un échantillon représentatif des types de construction qui vous permettront de produire de l'énergie.



L'avis de Fred

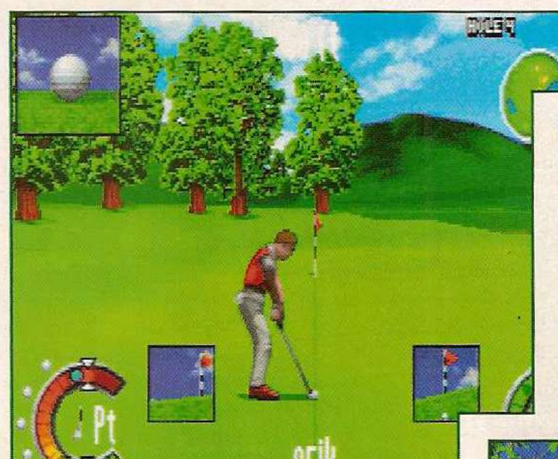
À première vue, Powerhouse suscite l'intérêt par son interface agréable et le nombre d'options impressionnant. Malheureusement, les efforts que vous produisez ne rapportent que peu de satisfactions au niveau visuel, ce qui n'encourage pas à s'impliquer dans la partie. De plus, au fil du jeu, les problèmes liés à la gestion de vos sites montent de manière exponentielle, et on se sent rapidement débordé sur tous les fronts par l'ordinateur ! À réserver aux fondus indécrottables des jeux de gestion de ce type.



THE SCOTTISH OPEN

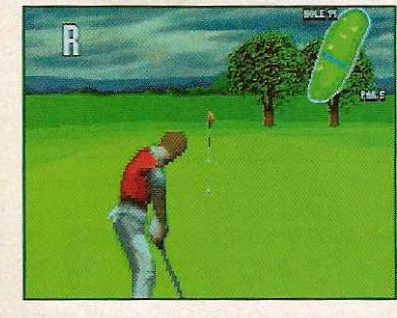
Sur les chapeaux de rough

Après BC Racers, un sympathique jeu de course à l'époque du néolithique (roues en pierre et massue dans la tronche), Core Design continue dans la simul-action avec un golf 3D qui privilégie rapidité et jouabilité. Enfin du nouveau dans l'univers assez guindé du golf sur PC !



▲ *Sur le green, la touche « L » fait apparaître l'orientation de votre tir ainsi que le dévers entre votre balle et le trou (coupe et vue frontale).*

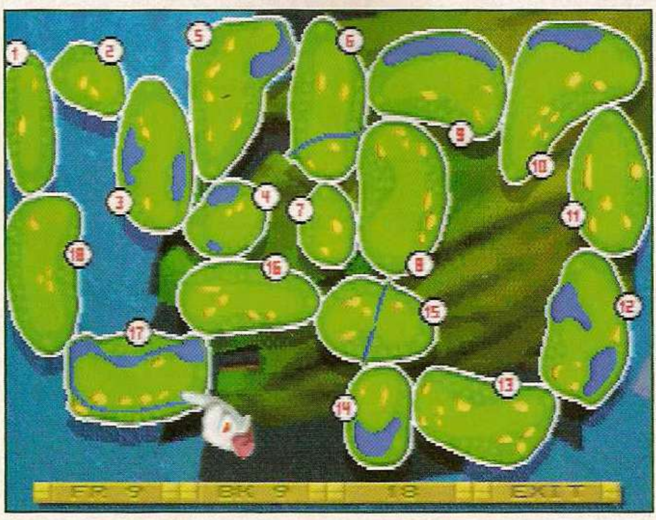
Le soft vous gratifie d'un « action replay » automatique en cas de joli coup. ▼





▲ *Des cheveux aux chaussures, choisissez les couleurs de votre golfeur. Rien ne vous empêche de faire un Schtroumph.*

On a tous entendu des promesses genre « attends, bouge pas, je vais optimiser ton config.sys » ou « si tu n'arrêtes pas de jouer immédiatement, je rentre chez ma mère ». Dans 99 % des cas, nos attentes sont douloureusement déçues. Encore récemment, j'ai entraperçu une simulation de golf qui s'autoproclamait tout à la fois « perfect » et « si réaliste que vous pouviez sentir le gazon » mais qui s'avérait à l'usage dégager une forte odeur d'arnaque (voir les Tests Express). Alors, quand The Scottish Open, sous-titré « virtual golf », m'a dévoilé ses graphismes « really ugly », j'ai une nouvelle fois crié à la duperie. Un affichage 320x200 en 3D non texturée (mais avec Gouraud quand même) pour un soft qui prétend nous donner l'illusion du « vrai », c'est un peu comme si Sulitzer sous-titrait un de ses livres « littérature » : on reste perplexe. En plus, au niveau des sensations de jeu, ce soft est très loin du réalisme d'un Virtual Pool (simulation de billard - Interplay) ; il reprend l'interface « un clic pour la puissance, un autre pour la direction » de ses multiples prédécesseurs or, à ma connaissance, la pratique effective du golf est un tantinet plus complexe. Le terme « virtuel » utilisé est donc déplacé, d'autant plus qu'il ne reflète pas l'immense qualité de ce soft : son approche ludique plutôt que « simulationneuse ».



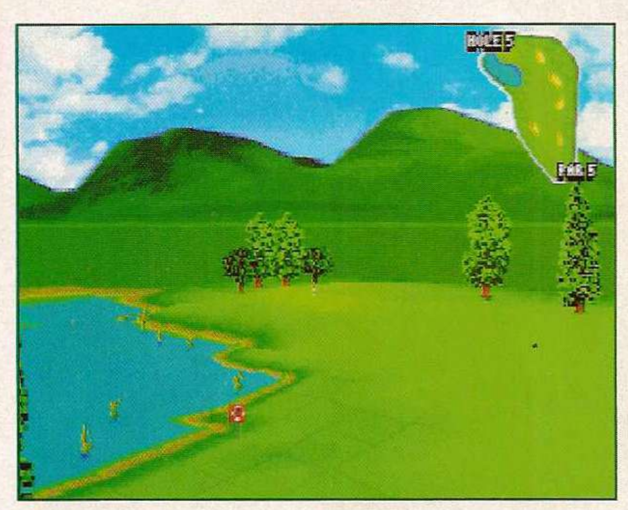
▲ *L'écran de présentation du parcours choisi : 18 trous avec de l'herbe autour. Un programme alléchant.*

Mieux que virtuel, ludique

Cette dimension se manifeste d'ailleurs dès l'apparition du menu principal, The Scottish Open

Coup de pouce

Les golfs de Penperro et Carnoustie ne sont accessibles qu'aux joueurs « pro », or il n'est pas précisé dans le manuel comment le devenir : être dans le Par à la fin des deux premières manches d'un tournoi. Comme cela fait quand même deux fois 18 trous sans grosses maladresses, les sauvegardes multiples en cours de partie sont conseillées !



▲ *Chaque trou que compte le jeu bénéficie d'une présentation spécifique en vue aérienne.*

ne vous proposant pas seulement les désormais classiques « entraînement » et « tournoi » mais aussi trois stimulantes épreuves à quatre joueurs (humains ou ordinateur) : Challenge Skins (pour chaque trou, celui qui effectue le moins de coups, gagne une somme en brouzoufs ; en cas d'égalité, cette prime est transférée au trou suivant) ; Derby Scrambble (jeu par équipe de deux) ; Coup de grâce (à chaque trou, le joueur obtenant le moins bon

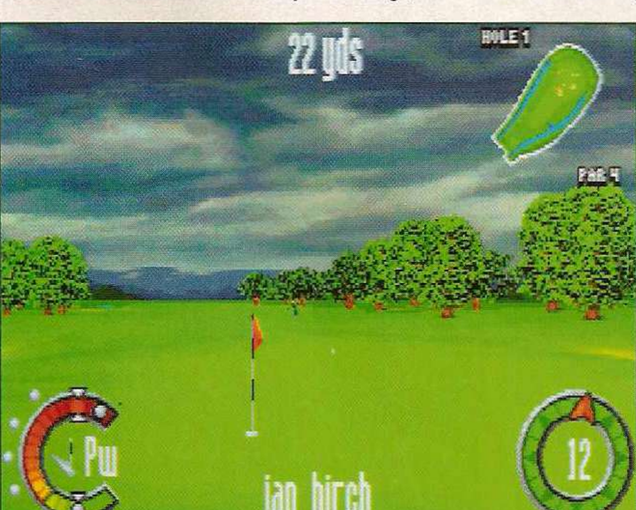
Mariage Golf-Vitesse, enterrement esthétique

score est éliminé). Mais me direz-vous, « tout cela est très sympathique mais si le soft passe son temps à charger et à afficher le terrain, ta dimension ludique va retomber comme un soufflé mal fait, pauvre naze ». Je vous rétorquerai que, contrairement à ses prédécesseurs, la rapidité du soft permet de jouer à quatre avec pratiquement aucun délai d'attente entre les participants, chose à laquelle vos cerveaux bridés n'auraient jamais songé, ramassis de #@&$! Mais je vois que les esprits s'échauffent, revenons plutôt à la description du soft. Bon, vous sélectionnez tout d'abord un type d'épreuve, puis un des quatre parcours possibles, ensuite les participants (quatre humains maximum ; 65 ordi-joueurs de niveaux variables au choix) et le jeu commence !

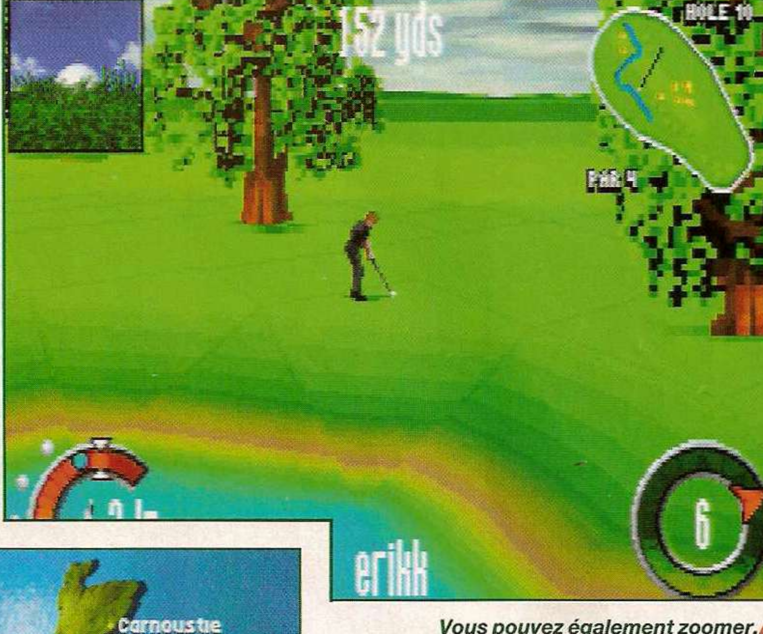
▲ *La carte sur laquelle vous sélectionnez votre parcours : un irlandais, un écossais et deux anglais au choix.*

Caméra à tête chercheuse

Une caméra se déplace à grande vitesse au-dessus du fairway, tournoie autour du green puis revient vers les joueurs tandis que le caddie vous informe - à haute voix et en français - des caractéristiques (reliefs, obstacles) du trou. Bien sûr, vous pouvez cliquer pour abréger cette séquence ou la désactiver durablement. Le premier joueur apparaîtra alors instantanément, prêt à swinguer. Au centre de l'écran : votre golfeur et le fairway qui s'étend. En bordure : un icone indiquant le terrain sur lequel se trouve votre balle (sable, rough, green, etc.), la distance de votre balle par rapport au trou, une mini-vue aérienne sur laquelle une ligne noire indique la direction de votre coup et la distance attendue qui s'ajuste selon les modifications que vous apportez à la préparation de votre tir, une boussole des vents et enfin le traditionnel fer à cheval pour frapper. Le soft prédéfinit toujours une direction mais si vous souhaitez régler plus finement votre coup en fonction du vent, des obstacles ou du relief, vous disposez de trois actions « clavier » possibles : sélection d'un club, orientation de votre tir, effet gauche ou droit… C'est un peu court mais ce que le joueur perd en subtilité de paramétrage, il le gagne en rapidité de jeu. Ensuite vous frappez et la balle s'élève en temps réel. Oui, j'ai bien dit en temps réel ! Si vous restez en plan fixe, vous ne verrez pas la différence avec un soft de golf traditionnel mais si vous sélectionnez un autre type de caméra (poursuite, panoramique, etc.) vous pourrez suivre la balle dans sa trajectoire. C'est spectaculaire, fluide, fun… bref c'est bien.



▲ *Grâce à un large choix de modes « caméra » (six en tout), suivez la balle de golf jusqu'à son arrivée sur le green.*



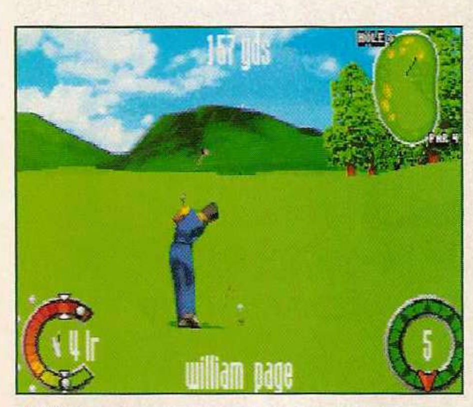
Vous pouvez également zoomer, dézoomer ou incliner la caméra pour mieux apprécier votre alignement avec le drapeau. ▲

De p'tites innovations

Dès que la balle a fini sa course, vous entendez un rapide commentaire du caddie ou quelques ap-



▲ *En choisissant l'option « hauteurs élevées », vous risquez de tomber dans l'abîme des bunkers… et du classement.*



▲ *William Page, le plus nul des golfeurs contrôlés par le soft. Ici, en difficulté.*



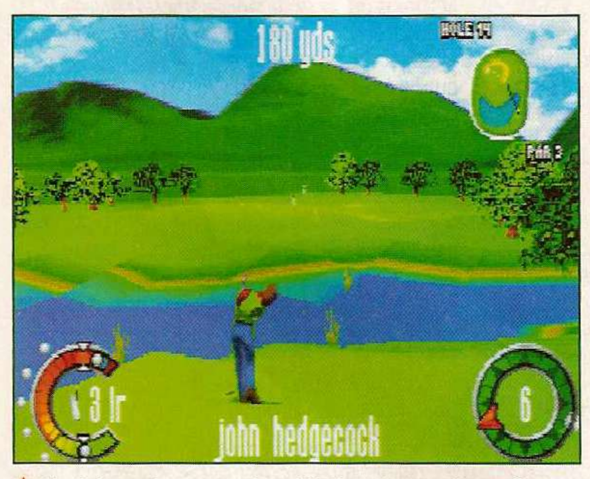
▲ *L'orage menace mais Jason strike sans relâche. Personnellement, j'ai préféré aller boire une Guiness dans un pub local.*

plaudissements et la main passe immédiatement à un autre joueur (vous pouvez aussi la lui mettre dans la gueule s'il a tenté de vous déconcentrer). Après de longues heures de pratique, il est possible que vous vous lassiez des parcours proposés, quelques options vous permettront alors de pertur-

Entièrement conçu pour jouer à plusieurs

ber vos habitudes de jeu et donc de raviver votre intérêt : augmentation des effets du vent, accentuation des reliefs (au point d'avoir le sentiment de jouer sur un canyon) ou renversement de la carte selon un axe de symétrie gauche-droite... Il vous est même possible de déséquilibrer les compétences de votre golfeur entre « drive », « chip » et « putt » (plus l'aptitude est élevée, plus le curseur de tir se déplace lentement, d'où une précision accrue). Toutes ces dimensions contribuent à faire de ce soft une indéniable réussite. Certes, il souffre de graphismes très moyens (avec quelques bugs visuels au niveau des pièces d'eau), d'une légère imprécision dans les coups (les changements d'orientation de tir s'effectuent par saut de 5°) ainsi que d'un relief facetté qui rend les estimations de trajectoire difficiles sur le green. Mais il bénéficie en revanche d'une prise en main facile, d'une interface minimaliste mais dotée des options les plus souvent utilisées (genre Mulligan), de quelques nouveautés (mini-épreuves, caméras...) mais surtout d'une rapidité exceptionnelle. Mieux qu'une simulation de golf, The Scottish Open est un jeu dédié à tous ceux qui aiment s'éclater à plusieurs autour d'un PC, une sorte de Nirvana de la convivialité. ■

Éric Ernaux



▲ *En dehors des tournois qui intègrent tous les ordi-golfeurs (65 !), vous verrez jouer ceux que vous aurez sélectionnés.*



Technique : PC486 DX, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Sega Megadrive 32X, PC disquette.

Testé sur : PC486 DX4 100, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 300 francs

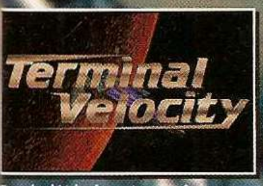
L'avis d'Éric

Si vous attendiez un golf vous offrant la possibilité de contempler des paysages somptueux, de paramétrer chaque coup avec précision (position de vos pieds, analyse des reliefs, etc.), en gros de plonger dans un univers de beauté, de perfection... et de lenteur, vous risquez d'être déçu. En revanche, si vous souhaitiez un golf accessible, doté d'innovations ludiques et qui vous permette de jouer à plusieurs sans attendre votre tour pendant des plombes, The Scottish Open est le soft idéal. Une approche nouvelle qui devrait faire des petits.



Recevez-les !

Gratuitement !



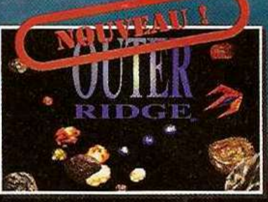
Terminal Velocity : Apogee Software



Highway Hunter :Safari Software



Descent : Interplay



Outer Ridge :



Heretic : Raven Software & ID Software



Doom : ID Software

PATCH DOOM



Aliens Doom : patch pour Doom



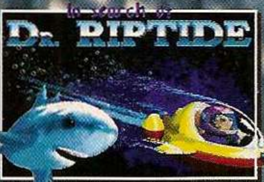
One Must Fall : Epic MegaGames



Xargon : Epic MegaGames



Duke Nukem ii : Apogee Software



Dr. Riptide : Mindstorm Software



Jazz Jack Rabbit : Epic MegaGames



Alien Carnage : Apogee Software



Wacky Wheels : Apogee Software



Black Stone : Apogee Software



Rise of the Triad : Apogee Software



Brix : SAV Créations



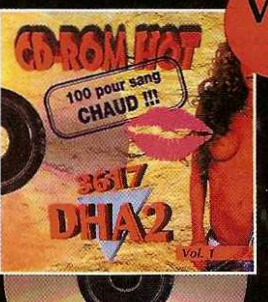
Hocus Pocus : Apogee Software



Boppin' : Apogee Software



3D Cyber : Dungeon Entertainment



Vol. 1

CD-ROM SOFT
100 pour sang CHAUD !!!
3617 DHA2



Vol. 2

CD-ROM SOFT



CD-Rom HOT ou SOFT Volumes 1, 2 ou 3 : des animations X-Trêmes à vous couper le souffle, qui mettent en scène de superbes créatures de charme ! Recevez-les GRATUITEMENT dès à présent... Envoi sous pli discret. Strictement interdit aux moins de 18 ans...

NOUVEAU ! Vol. 3 !

Faites votre choix sur le 3617 DHA2* et recevez les meilleurs titres du moment, sans frais de port !!!

Seules les demandes éffectuées par Minitel seront prises en compte...
Vous ne payez que le prix de la communication !



Éditeur PRESSIMAGE *5,48F/mn



Le PC se rebiffe !

Sur le podium des meilleurs jeux de combat de cette fin de siècle, trois titres : King Of Fighters (Neo Geo), Super Street Fighter 2 Turbo X (3DO) et Toh Shin Den (PlayStation). Et voilà que Gametek, après avoir gagné au bras de fer contre US Gold, nous adapte le second sur CD-Rom PC... Dissection.

Testé dans le numéro 73 (janvier 94) sur 3DO, Super Street Fighter II Turbo X arrive enfin sur PC. Après le désastreux Street Fighter II développé par US Gold, tous nos espoirs reposaient sur les frêles épaules de Gametek. L'éditeur a une petite expérience des jeux de combat avec Brutal sorti sur Super Nintendo et prévu dans les semaines à venir sur PC et Amiga. Avec ce jeu, il s'était permis de nombreuses originalités en présentant des personnages à poils et des coups spéciaux inhabituels (la guitare électrique remplaçant le Dragon Punch). Mais avec un jeu comme Super Street, pas question de donner dans l'originalité, il fallait convertir la version arcade (ou 3DO, les deux versions étant très proches) le plus fidèlement possible. Et cette fidélité ne se limite pas à l'aspect graphique, la jouabilité et la maniabilité priment avant tout. À ce niveau, Gametek a rempli son contrat. Ouf !

▲ *Combat au sommet de la balance entre les deux poids lourds : T. Hawk l'indien et Zangief le lutteur russe. Admirez leur parade d'intimidation !*

PC Vs 3DO

De toute manière, il n'était pas question pour moi de chercher quelque circonstance atténuante que ce soit au produit, en arguant de la médiocrité du premier Street PC. Aujourd'hui, le PC a su prouver ses capacités à offrir de (d'assez) bons jeux d'arcade : Mortal Kombat II, Ultimate Body Blows et Warriors testé dans le numéro 77. Finis les « C'est quand même pas mal pour un PC ». Bien entendu, il serait ridicule d'exiger une copie conforme de la version 3DO : le PC ne contient pas les coprocesseurs dédiés à la gestion des sprites (au scrolling, etc.), spécifiques aux consoles. Ainsi le scrolling de Super Street n'est pas totalement fluide sur un Pentium 90. Sur un 486DX2-66, la fluidité n'est pas non plus à l'ordre du jour, mais la rapidité reste suffisante pour ne pas trop entamer la jouabilité. Avouons aussi que Super Street a un petit air de déjà vu, d'autant plus que des titres comme Warriors et prochainement FX Fighters innovent en proposant des personnages ou un environnement en 3D. Après une bêta version du jeu catastrophique qui nous a obligés à repousser le test du jeu, la version commerciale est apparue comme un immense soulage-



▲ *Le sang gicle davantage sur PC que sur Consoles, bien entendu on est toujours très loin de MKII !*



Parmi les seize personnages, on distingue trois générations, celle de Street Fighter II avec les huit personnages originaux dont Ken est ici l'échantillon représentatif ; celle de Street Fighter II' avec quatre boss supplémentaires dont M. Bison ; et enfin la dernière en date, Super Street Fighter II Turbo, avec les quatre nouveaux personnages : Cammy, Dee Jay, Fei Long et T. Hawk ici présent.







▲ *Qui eut cru que le terrible M. Bison soit un faible pour les p'tits zosiaux ?!*



▲ *Les relations entre Ryu et Ken n'ont jamais été très claires et l'attitude de Ruy envers Chun Li ne peut que contribuer à véhiculer certaines rumeurs...*

ment, les défauts concernant la jouabilité et la qualité de l'environnement sonore ayant été corrigés. Les musiques, sans être au niveau de la version 3DO dans leur arrangement (question de goût donc) sont de très bonne qualité sur CD-Rom PC. Plus d'un membre de la rédac ou d'une autre n'en a pas cru ses oreilles, et les bruitages comme les digitalisations sonores (les « ARYUKEN » et autres « YOGA-FLAME ») sont, quant à eux, identiques.

Capcom peut être satisfait

Les spécialistes de Street Fighter, débauchés pour quelques heures du pôle rédactionnel dédié aux consoles, sont parvenus à retrouver leurs repères, ce qui constitue une grande première. Leur plus gros reproche concerne le temps de réponse des personnages, inférieur à ce qu'il était sur 3DO ou SNIN. Il nous a aussi fallu plus d'une demi-heure pour configurer les deux joypads Super Nintendo utilisés avec le PC Twin (périphérique permettant de connecter deux paddles SNIN à son PC *via* le connecteur du clavier. Une fois le paddle branché, il vous faudra le régler en lui attribuant les fonctions des touches du clavier utilisées par Super Street Fighter II Turbo (News Achat du N°77). Il est d'ailleurs regrettable que l'on ne puisse pas jouer avec deux paddles sans ce dernier. Super Street res-

Gametek a rempli son contrat. Ouf !

te jouable avec un Joystick type Speedking, mais au clavier ou avec un Joystick analogique, parvenir à exécuter un coup spécial tient du miracle et un « super » du mini Big Bang. La réputation de ce jeu de combat tenait en sa perfection technique qui lui assurait une durée de vie quasi-infinie ; Gametek est parvenu à la préserver. Avec quelques heures d'entraînement, les coups spéciaux sont maîtrisés, puis les enchaînements de coups (combos) découverts, et enfin les parades adaptées à chaque personnage sont mises à jour au bout d'une centaine de parties... À partir de ce moment le jeu révèle tout son potentiel technique et le hasard n'a plus sa place dans un combat. La version PC possède une telle durée de vie, et ce grâce à l'attention portée au moindre détail lors de la conversion du jeu (Capcom aurait fait profiter Gametek de ses conseils). ■

Thierry Falcoz

▲ *Si Super Street PC est bien plus riche que MKII, la qualité de l'adaptation de ce dernier reste supérieure.*



▲ *Fei Long est aussi peu sociable qu'Éric après une partie d'Heretic en multijoueurs !*



Technique : PC 486 avec 8 Mo de Ram, un lecteur CD-Rom double vitesse, 15 Mo de libre sur le disque dur et si possible le PC Twin.

Versions : Floppy, 3DO, Arcade.

Testé sur : Pentium 90 et 486 DX2-66 avec lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Thierry

Après l'adaptation flamboyante de l'arcade sur 3DO, j'appréhendais à juste titre la version PC. Les micros ne s'étant que rarement distingués en matière de jeu de combat. Et miracle, Super Street tient la route et fait presque mentir l'adage selon lequel micros et jeux consoles ne font pas bon ménage. Graphiquement proche de l'original, la jouabilité comme la maniabilité n'ont pour une fois pas été abandonnées au bord de la route susdite. Mon principal reproche touchera le temps de réaction, un rien excessif des personnages, à nos sollicitations.



machine ▶ PC CD-Rom | éditeur ▶ Warner Interactive | date de sortie ▶ *Disponible*

FILM INTERACTIF

POURQUOI UNE RUBRIQUE FILMS INTERACTIFS ?

De plus en plus, des produits se distinguent par une superbe réalisation, l'intégration de scènes entièrement filmées, une faible interactivité et une maigre durée de vie. Nous ne pouvions continuer à adopter nos critères de jugement face à de tels produits sous peine d'être en décalage vis-à-vis de certains d'entre vous. Les uns privilégiant le challenge intellectuel d'un jeu d'aventure, nous accuseraient de sur-notation. Quant aux autres, plus sensibles au divertissement apporté par un produit quelle que soit sa durée, ils pourraient nous trouver trop sévères et coupables de sous-notation. Ainsi, afin d'accorder nos violons, avons-nous décidé d'ouvrir une nouvelle rubrique. Nous considérerons désormais tous ces produits comme des « consommables » au même titre qu'une cassette vidéo. Nos critères seront ainsi la réalisation et surtout le divertissement.

THE VORTEX

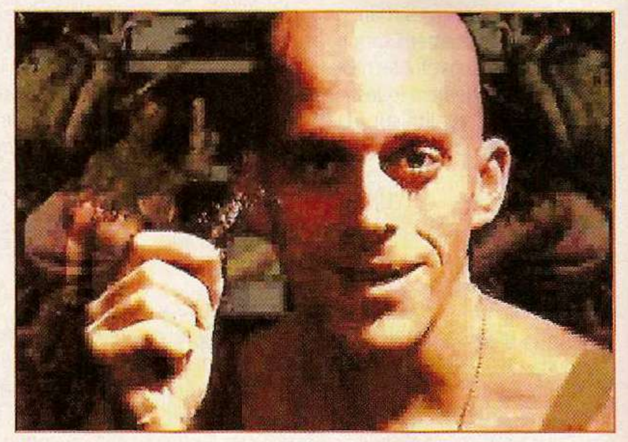
Irréalité virtuelle

Présenté clairement comme un produit divertisssant et non pas comme un vrai jeu, The Vortex prend le pari d'offrir au joueur un film original à l'ambiance futuriste étrange, avec un scénario plein de rebondissements. Un coup d'essai hélas en américain...

Commençons donc, tout d'abord, par le scénario qui est très CF (comprenez Cérébro-Flagellant). The Vortex étant la suite de Quantum Gate, il convient d'entamer un petit rappel. Avec le premier volet de l'histoire, vous vous retrouviez plongé, en 2057, dans la peau de Drew Griffin, un jeune étudiant en médecine engagé dans l'Armée suite à la défiguration de sa petite amie, Jenny, dans un accident de voiture. La situation est désormais des plus critiques puisque toutes les estimations scientifiques concluent en une espérance de vie de la planète ramenée à cinq années. Cependant, les essais désespérés pour sauver notre chère Terre ne se sont pas

Des effets spéciaux dignes d'un film SF

tous révélés vains puisque le Dr. Elizabeth Marks a découvert un passage jusqu'à AJ3905, une « Quantum Gate ». En effet, la planète AJ3905 regorge d'un riche minerai, l'Iridium Oxyde, qui pourrait stopper les dégâts produits dans l'atmosphère terrestre. Problème, les indigènes qui y habitent sont d'énormes et féroces insectes et l'air y est toxique pour les humains. Une planète peuplée de Bisounours aurait posé un problème éthique difficilement contournable au fusil à pompe, canon scié (mais je m'égare...). Vous allez donc vous servir d'un Envirosuit, une armure permettant de survivre dans cet environnement hostile, ainsi que d'un casque de réalité virtuelle, grâce auquel vous recevrez des informations. Très tôt, le doute va s'immiscer en vous par l'intermédiaire d'un membre de votre commando, Michaels. Celui-ci vous suggérera que l'ONU vous envoie de fausses informations et que les Envirosuits sont programmés pour s'autodétruire. Il vous confiera également un antidote. Enfin, votre armure abîmée et votre casque retiré, vous découvrirez qu'il ne s'agit pas d'insectes mais



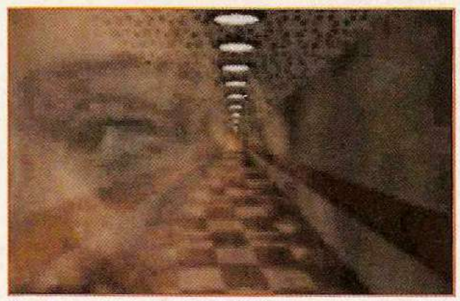
▲ *Michaels, celui qui vous avait donné l'antidote, est au centre de vos souvenirs.*



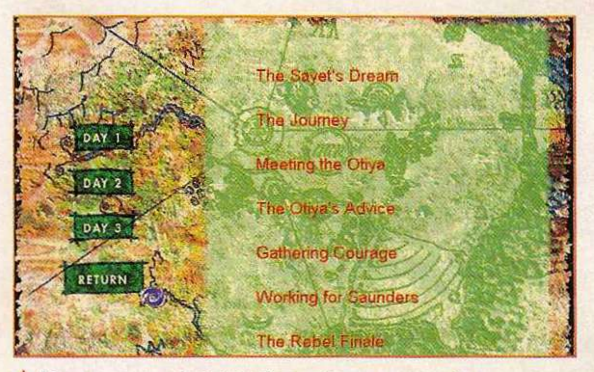
▲ *Les séquences de dialogues sont toutes en Quicktime et se déroulent au sein de fenêtres se superposant.*



▲ *Cet étrange individu vous apprendra que vous n'êtes pas le seul Deejani (humain) sur la planète.*



▲ *Le jeu est parsemé de scènes où s'entremêlent vos rêves et vos angoisses.*



▲ *Vous pourrez, à l'aide de ce menu, reprendre une scène à partir de n'importe quel jour.*



▲ Une vue rapprochée vous permettra d'apprécier le soin particulier apporté aux décors.



▲ Tiens, Thierry admirant les effets de sa lotion capillaire ! Décidément, on baigne dans l'horreur.



▲ Le premier écran auquel vous serez confronté. Un choix qui influencera votre vision de l'aventure.

d'hommes ailés. The Vortex vous amènera ainsi à enquêter sur cette manipulation. Toutefois, je n'en déflorerai pas le contenu pour des raisons compréhensibles. Au niveau de la réalisation, la vidéo est de qualité ainsi que les musiques. Techniquement, cela se traduit, sous Windows, par de nombreuses scènes cinématographiques fonctionnant sous Quicktime et Microsoft Vidéo. L'interactivité se limitera à l'utilisation d'icones apportant à chaque fois un plus à l'histoire et n'ayant pas qu'une faible influence sur son déroulement. Quelques fois, vous aurez à choisir entre diverses questions mais le gameplay s'arrêtera là puisque, comme nous l'avons dit, ce n'est pas le but recherché. Ceci dit, l'interface est accessible à souhait et accorde une rapide maîtrise du produit. Fait plus notable, ce dernier n'a pas tendance à ramer sous Windows avec un 486DX33 et 8 mégas. De plus, le scénario étant découpé sur trois jours, vous pourrez reprendre le film à partir de n'importe quelle scène. Une option qui montre bien la volonté de Greg Roach, l'initiateur du projet, de voir son produit classé dans une catégorie particulière. The Vortex vous apportera donc un bon divertissement. Cependant, il est entaché de quelques handicaps. Tout d'abord, le niveau de langue est assez élevé (pas de sous-titres) et l'action manque de rythme (les phases de dialogues sont nombreuses). Enfin, l'histoire est américaine : comprenez qu'elle est assez manichéenne. Pour conclure, c'est donc un avis mitigé que j'émettrai en précisant que le concept du produit est novateur donc encore à parfaire. Des défauts de jeunesse qui pourraient disparaître lors de futures productions. ■

Bruno Cardot

▲ Un exemple de l'utilisation des icones : ceux-ci conditionneront votre attitude (soft, normal et agressive).



▲ Après un passage devant le conseil, la Sayet vous dévoilera une information importante.

Une réalité différente

Dépourvu de votre casque virtuel, vous découvrirez que les insectes du premier volet ont un visage tout autre.





L'avis de Bruno

The Vortex, occupant trois CD, peut être qualifié de bon divertissement pour les américanophiles avertis. Le barrage de la langue est en effet assez important. Les effets visuels variés nous montrent les possibilités offertes par le concept de Film Interactif et l'approche résolument cinématographique des auteurs. Cependant, le scénario souffre de quelques légèretés que mon esprit cartésien a du mal à accepter. Cela dit, j'ai été impressionné par la réalisation exemplaire du produit (surtout la qualité vidéo).





Film Interactif

65% — Support : CD

Scénario	10
Interprétation	12
Réalisation	14
Interactivité	7
Durée de vie	10

\+
- La réalisation somptueuse.
- L'originalité du scénario.

\−
- Version américaine.
- Parfois « neu-neu ».
- Manque d'interaction.

Technique : PC486 DX, 4 Mo de Ram, SoundBlaster, souris, Windows 3.1.

Versions : Aucune.

Testé sur : PC486 DX33, 8 Mo, SoundBlaster 16 Basic.

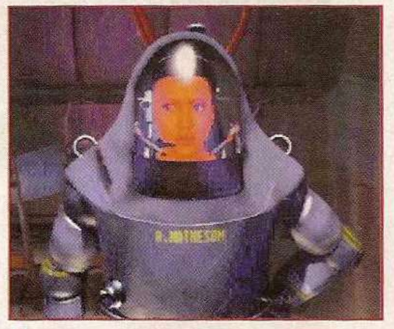
Environ 450 francs

FILM INTERACTIF

THE DAEDELUS ENCOUNTER

Les relations entre Hollywood et le monde des jeux vidéo se resserrent de plus en plus. Avec la participation de Tia Carrere dans cette superproduction de Mechadeus, nous voyons un nouveau genre s'affirmer et débarquer sur nos moniteurs.

Mort à l'arrivée



▲ *Même sous un scaphandre qui cache ses formes, elle est toujours aussi craquante.*

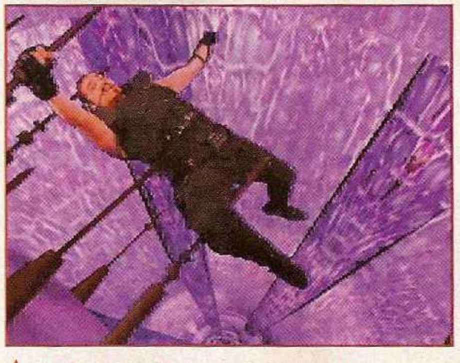


Voici la grande salle d'où partent divers corridors. Chacun d'entre eux est bloqué par des portes à énigmes. À vous de les déjouer. ▲

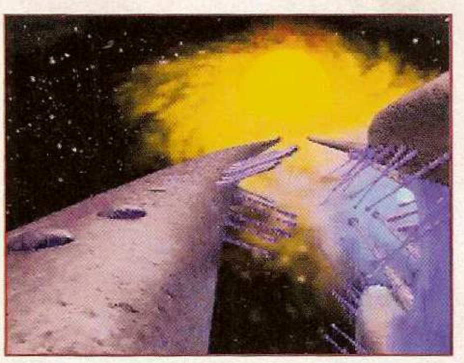
The Daedalus Encounter fait partie de cette nouvelle génération de produits qui ne peuvent être testés comme un jeu. En fait, je pense que ce soft illustre parfaitement l'expression « film interactif ». Après The Critical Path, Mechadeus continue sur sa lancée avec cette superproduction. Peaufinant ses techniques de mixage vidéo/image de synthèse, Mechadeus semble s'imposer de plus en plus comme le leader de ce nouveau genre à l'instar de LucasArts pour les jeux d'aventure ou encore de Microprose pour les simulations de vol.

Un trio infernal

The Daedalus Encounter vous emmène en l'an 2135. Vous incarnez Casey, mitrailleur sur un vaisseau de combat commandé par Ari Matherson (Tia Carrere) qui est secondée par Zack (Christian Bocher). Alors que vous étiez en plein combat dans les derniers jours de la première guerre interstellaire, votre vaisseau explose suite à un choc avec les débris d'un chasseur ennemi. Ari et Zack ont eu le temps de s'éjecter. Malheureusement, votre module de survie est percuté de plein fouet et c'est le black out total. Quelques temps plus tard, Ari vous apprend que vous n'avez plus de corps. Suite à l'accident, seul votre cerveau a pu être sauvé. Placé dans un système, vous pouvez contrôler les ordinateurs du vaisseau. En effet, entre temps, la guerre s'est stoppée. Pour se recycler, Ari et Zack sont devenus prospecteurs d'épaves de vaisseau. Compte tenu de vos liens extrêmement étroits avec les deux autres personnages, ceux-ci vous ont « dérobé » au laboratoire afin de vous faire participer à leur nouvelle aventure. Lors d'une sortie d'hyperespace, votre vaisseau percute violemment une épave des plus curieuses. Ari décide d'aller inspecter de plus près les lieux. C'est là que commence votre aventure. Votre vie, ou ce qu'il en reste, va être mise en danger tout au long de votre périple, à travers les immenses couloirs de cette épave.



▲ *Zack est en bien mauvaise posture. Va-t-il tomber ? Envoyez-moi dix balles et je vous le dirais...*



▲ *Vous n'avez pas beaucoup de temps. L'épave est en train de dériver dangereusement vers le soleil.*

Des acteurs vraiment pros

Assistant de luxe

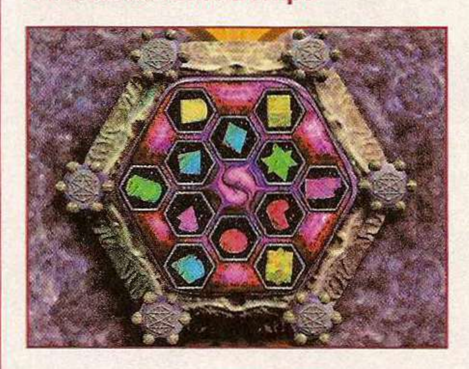
En tant que cerveau de ce vaisseau, vous êtes en quelque sorte l'assistant d'Ari et Zack. Vous contrôlez le robot-sonde. Ainsi, vous êtes en permanence en contact avec les deux autres héros. Vos actions se limitent à résoudre des énigmes sous forme de



▲ *Cette étreinte vous en dit long sur les liens qui unissent nos deux héros.*



Deux exemples d'énigmes, histoire de vous préparer à passer de longues minutes devant ces « bouffeurs » de neurones. Ceux qui ont déjà participé à 7th Guest ne seront pas dépaysés. C'est de la même trempe.



puzzles ou à aider les autres à éliminer les monstres. En fait, l'interactivité de ce produit est assez limitée. Vous passerez plus de temps devant l'écran à regarder les scènes qu'à agir réellement. Les énigmes ne sont pas très difficiles et les scènes d'action assez primaires. La qualité graphique est difficilement critiquable si vous gardez la petite fenêtre. En revanche, en mode plein écran, ça pixellise pas mal. Un autre point me chagrine. Lorsque les personnages sont incrustés sur un décor en images de synthèse, il manque leurs ombres. Cela choque car on a trop souvent l'impression que les acteurs sont « rajoutés » sur le décor. Heureusement que la bande sonore vient racheter cette petite erreur. L'aventure se déroulant dans un univers clos, l'ambiance y est calme, dépouillée et parfois même silencieuse. La musique a semble-t-il été traitée comme celle d'un film, ce qui n'est pas pour dé-

3D Studio et Alias pour un résultat somptueux

plaire. Elle colle parfaitement à l'action et aux divers événements. Mais, la grande force de The Daedalus Encounter réside sans conteste dans le jeu des acteurs et la grande qualité du scénario. Bien que peu innovateur (l'influence d'Alien est de mise), le scénario n'a pas oublié l'étude psychologique des personnages. Ceci est renforcé par les jeux d'acteur de Tia Carrere et de Christian Bocher. Je les ai trouvés parfaits. Tia Carrere a ce côté espiègle totalement attachant. Il suffit de voir la scène où, par inadvertance, Zack commence à boire dans des cuvettes d'extraterrestres. Celui-ci, malgré une certaine insouciance et un manque de sérieux évident, n'est certainement pas insensible aux charmes de son chef. En tous cas, leur complicité est flagrante et c'est d'autant plus difficile qu'en incarnant Casey, vous y êtes quelque peu étranger. À quand un soft dans lequel les relations entre personnages seront aussi intéressantes ? ■

Michel Houng



▲ *Voici l'une des rares scènes d'action. Vous devez aider vos amis à se débarrasser de ces monstres.*



▲ *Sinistre découverte que voilà. L'un des occupants de ce vaisseau fantôme a été littéralement déchiqueté.*



▲ *Ces sales bestioles vont vous poser problème tout au long de l'aventure. Elles sont pires que des sangsues.*

L'avis de Michel

Rien que pour les beaux yeux de Tia Carrere, j'ai succombé à The Daedalus Encounter. Je n'ai pu résister au charme dévastateur de cette « amérasienne ». Avec The Vortex, The Daedalus Encounter fait partie d'un nouveau genre qui prendra de plus en plus d'ampleur. La grande force de cette production est le côté cinématographique ainsi qu'un scénario n'omettant pas la psychologie des personnages. J'ai énormément apprécié cette complicité entre Ari et Zack. Depuis le temps que je rêve de ressentir des émotions dans un soft, me voilà exaucé.

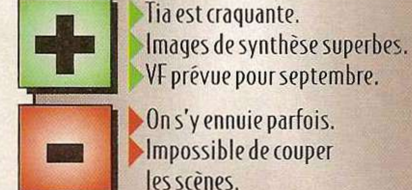


Film Interactif

70%

Support : CD

Scénario	14
Interprétation	14
Réalisation	12
Interactivité	8
Durée de vie	10



+
- Tia est craquante.
- Images de synthèse superbes.
- VF prévue pour septembre.

–
- On s'y ennuie parfois.
- Impossible de couper les scènes.

Technique : 486 DX33, 8 Mo de Ram, lecteur CD 2X, SoundBlaster & compatibles, souris, carte vidéo SVGA 640* 480 en 256 couleurs.

Versions : Version française en septembre.

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 350 francs

LIVE ACTION FOOTBALL

Le football américain n'étant pas à proprement parler un sport qui déchaîne les foules dans notre beau pays, Accolade aurait pu faire un effort en offrant aux joueurs une simulation qui aille au-delà d'une simple gestion stratégique. En effet, LAF (sous Windows) ne vous propose rien d'autre que de cliquer sur une stratégie d'attaque/défense prédéfinie puis d'attendre que votre adversaire (ordinateur ou humain) choisisse la sienne. Ensuite, une séquence filmée « déroule » l'action sans la moindre once d'interactivité. Seule dimension amusante : vous pourrez visualiser quelques coups illégaux (genre crampons dans les quetsches). Question intérêt, c'est un peu court quand même.



Jeu de football américain
CD-Rom PC
Accolade

32%

UNNECESSARY ROUGHNESS 95

Cette simulation de football américain est nettement supérieure à Live Action Football (même éditeur). Primo, elle n'est pas sous Windows (gain en rapidité). Secundo, elle permet à l'utilisateur de définir lui-même des stratégies d'attaque/défense et plus globalement de « manager » intégralement son équipe (composition, saisons, résultats, etc.). Tertio, elle offre au joueur une dimension « action » minimaliste (vous dirigez le porteur du ballon). Plus interactif et complet que LAF, Unnecessary Roughness 95 satisfera tous les amateurs de ce sport made in USA, et en particulier ceux qui le pratiquent. Un seul regret : la partie « action » est un peu confuse. Souci de réalisme ?



Jeu de football américain
CD-Rom PC
Accolade

70%

PICTURE PERFECT GOLF

Bluffant ! Des graphismes réalistes, des sons honorables, un affichage rapide, une interface assez complète... vue de loin par temps de brouillard, cette simulation de golf séduit. Grosse déception. Imaginez un unique parcours de 18 trous avec, pour chacun, 27 à 78 belles photos scannées sur lesquelles vient se greffer une interface de « swing » aux résultats bizarroïdes. Déduisez-en que vos balles ne peuvent tomber que là où les concepteurs ont prévu une photo. Constatez que ce soft ne gère aucun adversaire (vous ne pouvez jouer que contre des humains). Ajoutez que votre golfeur n'est jamais visible et que, en dehors du putt, la balle ne l'est pas plus. Concluez vous-même.

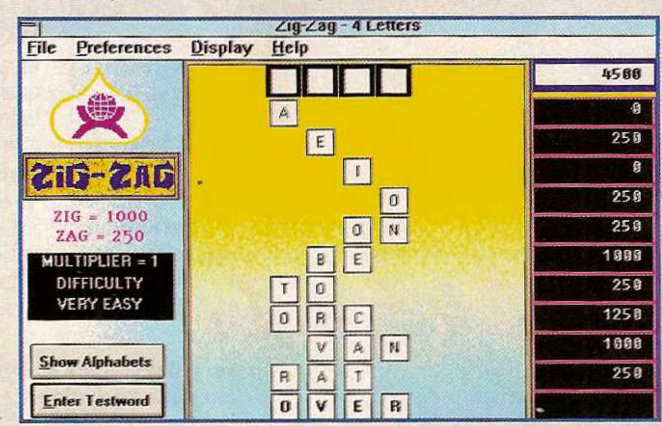


Jeu de golf
CD-Rom PC
Lyriq

28%

ZIG ZAG

Zig Zag est un petit jeu de lettres sous Windows sans prétention... Euh, remarquez, il vaut mieux qu'il soit sans prétention : vous devez découvrir un mot (ou une série de chiffres) à la façon du Mastermind, le soft vous attribuant un score selon le placement de vos lettres. Ce principe simplet constitue le pivot de plusieurs petits jeux : selon votre résultat vous avancez dans un parcours type « jeu de l'oie amélioré » : un départ, une arrivée. Quelle inventivité ! En plus, tout le soft est en anglais et, sans dico à proximité de la main, vous aurez du mal à trouver les mots proposés (au niveau de jeu le plus élevé). Cela amuse un peu au début, ensuite ça lasse beaucoup.

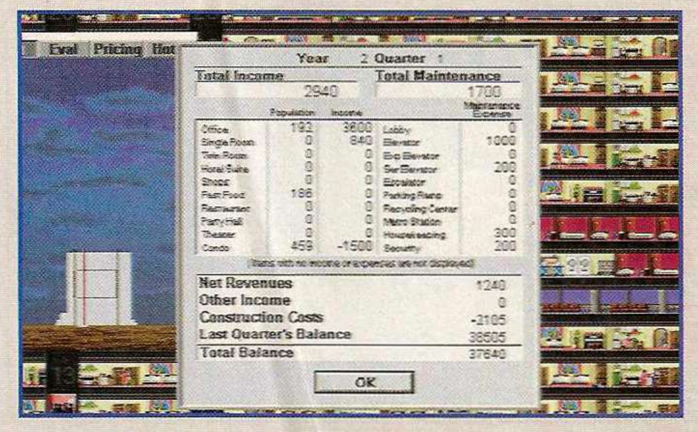


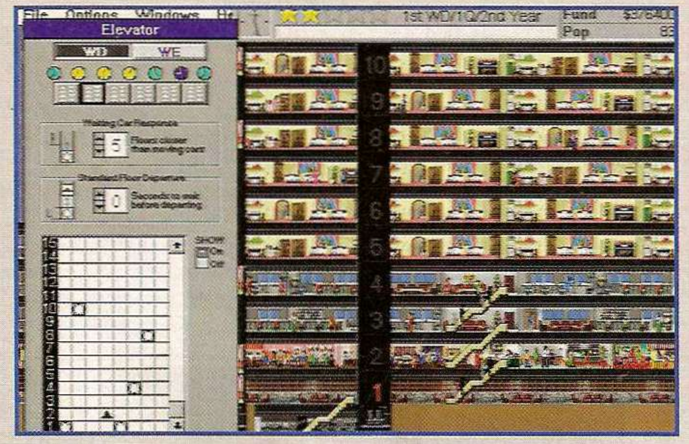
Jeu de lettres
CD-Rom PC
QQP

26%

SIM TOWER-PC

Les promoteurs virtuels peuvent se réjouir, la version PC du jeu de gestion de la tour infernale devrait maintenant être disponible dans toutes les bonnes agences immobilières. Rien de neuf par rapport à la version Mac testée par l'estimable Mr Éric Ernbouygues ; le but reste toujours d'agrandir sa tour jusqu'à obtenir un classement cinq étoiles, avec 10 000 victimes de vos spéculations. N'exagérons rien, vous pouvez les contenter en construisant des bureaux, des hôtels, des restaurants, des cinémas, etc. Mais le plus rentable est encore de vendre des apparts et à la limite remplir une tour jusqu'au centième ne pose pas trop de problèmes. Dommage, car on finit par s'en lasser.







Jeu de simulation/gestion
CD-Rom PC
Maxis

74%

SILVERLOAD

Dans ce jeu pseudo-interactif, vous incarnez un justicier de l'Ouest américain qui se trouve mêlé à une histoire très lovecraftienne. En bref, vous devez sauver un enfant capturé par une bande de loup-garous dont le repaire est la ville de Silverload. N'écoutant que votre courage, vous y pénétrez pour le sauver... et risquez bien d'en repartir en courant, vu l'intérêt du jeu ! En effet Silverload appartient au genre « s'y vous tournez à gauche vous êtes mort et c'est tant pis pour vous, car il fallait aller à droite, sot » ! Heureusement que les sauvegardes sont permises car elles risquent de servir souvent... Seuls les graphismes faits main rendent l'ensemble présentable.

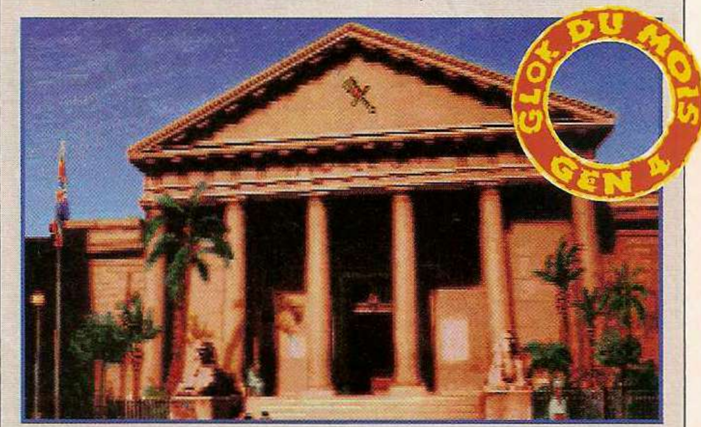


Jeu d'aventure
CD-Rom PC
Psygnosis

41%

THE SCROLL

Dans la série « on prend les mêmes et on recommence », ce jeu n'est ni plus ni moins qu'une resucée de Daughter Of The Serpent, sorti il y a deux ans. Soyons justes, les développeurs ont quand même pris la peine de rajouter des dialogues et de revoir l'interface, histoire de faire multimédia ! Vous pouvez vivre l'aventure, qui se déroule au début du siècle en Égypte, selon le point de vue d'un égyptologue ou d'un occultiste, parti sur la trace d'un parchemin magique vieux de 2 000 ans. Selon le personnage, le scénario se déroulera différemment, mais on ne retiendra dans les deux cas que la durée de vie ridicule du produit (deux heures !) et son manque d'interactivité.

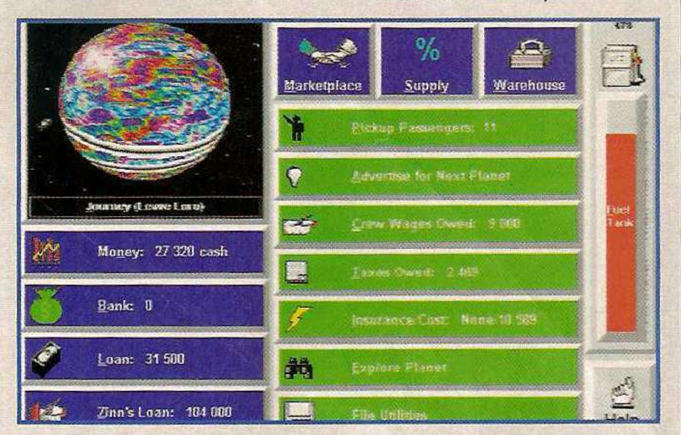


Jeu d'aventure
CD-Rom PC
Psygnosis

16%

GAZILLIONAIRE

Fonctionnant sous Windows, cet exceptionnel jeu de gestion vous propose, avec un vaisseau cargo, de vous promener dans un système de sept planètes pour tenter de réaliser les meilleures plus-values possibles sur différents produits plus tordus les uns que les autres ! Mais vous risquez de vous faire griller par la concurrence, à savoir six Aliens aux dents longues. Vous devrez aussi jongler avec de nombreux autres facteurs, comme vos dettes d'emprunt, le fuel et les accidents possibles. Malgré l'extrême pauvreté des graphismes (qu'on croirait sortis de chez Excel), le soft propose un look des Aliens et des vaisseaux assez hallucinés. Un mode tutorial est aussi disponible.



Jeu de gestion
CD-Rom PC
Spectrum Holobyte
34%

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Ça nous manquait : Impressions, comme bon nombre d'éditeurs anglais, sort son jeu de gestion de football. De nombreuses options sont disponibles, avec la gestion de votre équipe, l'entraînement, votre stade, etc. USM permet même tricher en versant des pots de vin, un bon point pour le réalisme de la simulation ! Le jeu propose de jouer les équipes françaises et gère les différentes coupes et des championnats. Hélas, il n'offre que des graphismes sommaires et des sons médiocres. Pour couronner le tout, on s'ennuie à mourir durant les matchs, où l'on n'intervient qu'au niveau tactique. Bref, les fans du genre peuvent tout de suite rentrer aux vestiaires, USM n'est pas pour eux !



Jeu de gestion
PC
Impressions
29%

DARK FORCES

Les possesseurs de Mac vont enfin arrêter de baver devant les PC et peuvent maintenant assouvir leur passion pour la Guerre des Étoiles grâce à cette adaptation. Enfin presque tous, car il vous faut posséder un 68040 ou PowerMac avec au minimum 8 Mo de Ram ! Rien à dire, cette version est en tout point fidèle à l'originale. Malgré tout, il vous faudra plus de 8 Mo de Ram pour espérer obtenir une fenêtre en plein écran, et un Mac TRÈS puissant pour obtenir dans ce cas une fluidité correcte ! Mais malgré ces légers désagréments, le plaisir de diriger Kyle Katarn au fil d'une douzaine de missions reste inégalable. L'Empire et sa nouvelle arme secrète n'ont qu'à bien se tenir !



Jeu d'aventure/action
Mac/PowerMac
LucasArts
84%

VIROCOP

Ce jeu d'arcade résume à peu près la production ludique de cet été (Thierry est d'ailleurs rouge de colère !). Vous y dirigez DAVE, un robot programmé pour annihiler les virus qui infestent les tables de billard (car y'en des tas dedans, si !). Donc s'il est programmé pour cette tâche, il ne peut rien faire d'autre, et vous partez donc gaillardement à l'assaut des méchants gros virus poilus. Pour réussir, vous trouverez en cours de route des tas de mitrailleuses, lance-flammes, missiles, et que sais-je encore, pour sulfater dans la joie tout ce qui bouge. Bien que le thème ne comporte rien d'original, la réalisation est suffisamment agréable pour attirer les fondus du genre.



Jeu d'arcade
Amiga 500/600/AGA
Warner Interactive
64%

SURPRISE, SURPRISE! : des prix justes et une offre cohérente



EXPEDITION sous 24 Heures
Catalogue gratuit 500 CD-ROMs
99 rue Parmentier, BP 745, 59657 Villeneuve d'Ascq
Fax: 20.05.38.27 Tél commandes : 20.66.37.60
Vente Par Correspondance uniquement

CD-ROMs à 59F

Ce sont principalement des CD-ROMs de Sharewares, toujours un peu la même chose, la présentation est souvent moins austère qu'un Simtel 20 ou qu'un Usenet, certaines interfaces facilitent l'emploi par le débutant ou l'enfant, c'est peut-être un de leurs rares intérêts.

20000	25 Great Action Games Vol. 1	Global Star
20001	25 Great Action Games Vol. 2	Global Star
20002	25 Great Business Applications	Global Star
20003	25 Great Casino Games	Global Star
20004	25 Great Desk Top Publishing Prog.	Global Star
20005	25 Great Education Programs	Global Star
20006	25 Great Games for Windows	Global Star
20007	25 Great Graphics & Painting Prg.	Global Star
20008	25 Great Music & Astronomy Prg.	Global Star
20009	25 Great Utilities Programs	Global Star
20010	5 Star Games-Animation & Games	Ready 2 Run
20011	5 Star Games-Educational Games	Ready 2 Run
20012	5 Star Games-Multimedia & Gfx	Ready 2 Run
20013	5 Star Games-Windows Edition	Ready 2 Run
20014	Adventure Companion	Limelight
20015	Animation Festival CD-Rom	Wizardware
20017	Arcade Companion	Limelight
20018	Arcade Companion vol. 2	Limelight
20022	Best of PC/Windows Shareware	Wayzata
20024	Board/Strategy	Laser Magic
20025	Brain Teasers	Laser Magic
20026	Business	Microforum
20027	Business Master IV	Advantage Plus
20029	Cards and Dice	Laser Magic
20030	Caricaturas Clasicas	Chestnut
20031	Casino Companion	Limelight
20036	Complete Windows Set	Microforum
20037	CD Adventure Vol I [1973]	Advanced Software
20039	Deathstar Arcade	Chestnut
20041	Designer Fonts	Microforum
20045	Doom Companion	Limelight
20046	Doom Developers Kit Vol. 1	Diamond Data
20049	Educational Disc	Microforum
20050	EPIC Companion	Limelight
20052	Family Learning	Laser Magic
20053	Fate of the Starlords	Chestnut
20054	Font Elegance	Fantazia
20055	Fonts/Clipart Collection	Laser Magic
20056	Galaxy of Games	Saturn Publishing
20057	Game Empire	Microforum
20058	Game Master IV	Advantage Plus
20060	Gif Gallery Vol. 1	LV&D
20061	Global Star-Languages of the World	Global Star
20062	Graphics/Sound Explorer	Laser Magic
20066	Hugo's House of Horrors (shareware)	Chestnut
20070	Journey Across America: Yellowstone	Amer.MPC
20071	Journey Across America: Yosemite	Amer. MPC
20072	Kid's Companion	Limelight
20075	Mega Media II	Knowledge Media
20076	Mega-Mix	
20077	MIDI Master Collection	Chestnut
20078	Modus Internet	Modus Inc.
20079	Multimedia	Knowledge Media
20080	Multimedia Mania	Chestnut
20081	Multimedia Plus	
20082	MVP's Game Jamboree! (shareware)	Chestnut
20083	PC-SIG World of Games	PC-SIG
20084	PC-SIG World of Windows	PC-SIG
20085	Personal Finance	Chestnut
20086	Power Utilities	Microforum
20087	Programmer Disc	Microforum
20088	Project Icons	Saturn Publishing
20089	Provencher's Business Clipart	
20090	PT Boat Simulator	Alliance
20091	Publishers Toolbox	Laser Magic
20093	Way Cool (300 jeux win)	Quantum Axcess
20094	Way Cool Too (200 jeux win)	Quantum Axcess
20095	Screen Effects	Laser Magic
20096	Sharespanol (Spanish Shareware)	LV&D
20097	Shareware Supreme	Digital Publishing
20098	Shareware Supreme - Games!	Digital Publishing
20099	Sound Sorcery	
20100	Sounds of Multimedia	Microfoum
20101	Strategy Companion	Limelight
20102	Sub Battle Simulator	Alliance
20103	Super Arcade Games Vers. 2	Microforum
20104	Super CD 3-D Gaming	Software Solutions
20105	Super CD Child Education	Software Solutions
20106	Super CD Clipart Pack vol. 1	Software Solutions
20107	Super CD Doom Extras	Software Solutions
20108	Super CD Font Pack for Win	Software Solutions
20109	Super CD Game Mania vol. 1	Software Solutions
20110	Super CD Game Mania vol. 2	Software Solutions
20111	Super CD Games for Win	Software Solutions
20112	Super CD Horror Mania	Software Solutions
20113	Super CD Image Library vol. 1	Software Solutions
20114	Super CD Mega Games	Software Solutions
20115	Super CD Universe	Software Solutions
20116	TechnoTools	Chestnut
20139	Games Platinium for win	LimeLight Media Inc
20117	Top Class Advanced Learning	Optimum
20118	Ultimate Shareware Games Coll.	A & S Engros
20119	UtiliROM	Saturn Publishing
20120	Video Arcade Classics	Laser Magic
20121	Windoware	Chestnut
20122	Windows Master IV	Advantage Plus
20123	Windows Media Library	LV&D
20124	Windows Power Games	LV&D
20125	Windows Toolbox	Laser Magic
20126	Wolf3-D/Blake Stone Companion	Limelight
20128	World of Computer Software vol 1	Microforum
20129	World of Computer Software vol 2	Microforum
20130	World of Computer Software vol 3	Microforum
20131	World of Computer Software vol 4	Microforum
20132	World Traveler vol. 1	Chestnut
20133	Pop Casino	Scarborough Enterprises
20134	Absolute Mayhem	Quantum Axcess
20135	Atomic Arcade	Quantum Axcess
20136	cyberdelic Screen Savers	Quantum Axcess
20137	D.O.A. Doomer on Arrival	Quantum Axcess
20138	Graphics FX (64 SW 4 win)	Quantum Axcess
10361	American Space Exploration	American MPC
10360	Exploring the Solar System	American MPC
10314	Utilities Platinium for windows	LimeLight Media
10326	The Arcade Vol II	LimeLight Media
10327	Apogee Companion	LimeLight Media

LE MUST du SHAREWARE

Simtel MS DOS 2 CD 5/95 *(Walnut)*	10154	79F
CICA MS-Win 3 CD 5/95 *(Infomagic)*	10165	84F
GIGA Games II 3/95 *(Walnut Creek)*	10305	89F
Hobbes OS/2 6/95 *(Walnut Creek)*	10005	72F
Ready to run Hobbes OS/2 *(Walnut Creek)*	10265	89F

CD-ROMs Divers

Principalement du shareware, dans des compilations mieux pensées, plus fouillées, à des prix qui restent tout à fait abordables, le risque de déception est limité.

Internet Surfer *(Wayzata)*	20221	79F
MIDI Master Collection *(Chesnut)*	20077	59F
Encyclopedia of Sound II *(Chesnut)*	10319	59F
Dr Shareware Gold *(Accurate Research)*	10310	62F
Dr Windows *(Accurate Research)*	10311	62F
WindowsMate-Silver *(Accurate Research)*	10312	62F
WindowsMate-Gold *(Accurate Research)*	10313	62F
Utilities Platinum for win *(Limelight Media)*	10314	59F
OS/2 Mate *(Accurate Research)*	10315	62F
ToolKit for Doom 1 &2 *(Walnut Creek)*	10323	79F
Playmate for DOS *(Accurate Research)*	10324	65F
Playmate for windows *(Accurate Research)*	10325	62F
Animals of the word *(Chesnut)*	10339	59F
The Arcade Vol II *(Limelight Media)*	10326	59F
Encyclopedia of Sound I *(Chesnut)*	10318	59F
Apogee Companion CD *(Limelight Media.)*	10327	59F
Playmate for OS/2 *(Accurate Research)*	10328	65F
Sound Sensations *(Chesnut)*	10028	59F
Publisher's Platinium for Win	10149	59F
Dr Graphics *(Accurate Research)*	10329	65F
Multimedia Mate *(Accurate Research)*	10330	62F
ImageMate Gold *(Accurate Research)*	10332	62F
Kirk's Comm Disk *(Walnut Creek)*	10337	129F
0ur Solar System *(Chestnut)*	10031	59F
Too many Typefonts *(Chesnut)*	10029	59F
Dr Fonts for win *(Accurate Research)*	10322	62F
ImageMate Silver *(Accurate Research)*	10331	62F
Computer Reference Library *(Chestnut)*	20038	59F
Education Master IV *(Advantage Plus)*	20047	59F
Education Platinum *(Limelight Media)*	20048	59F
Bibles & Religions *(Chestnut)*	20023	59F
CIA Papers *(Chestnut)*	20032	59F
Complete Bookshop *(Chestnut)*	20034	59F
Dictionaries & Languages *(Chestnut)*	20043	59F
HAM Radio +	20063	59F
HIV - AIDS Resource Guide *(Chestnut)*	20064	59F
Insane Impersonations... *(Chestnut)*	20067	59F
Gardening *(Chestnut)*	20059	59F
Windows Platinium *(Limelight Media.)*	10148	59F
Multimedia Platinium *(Limelight Media)*	10166	59F
Best of OS/2 *(Saturn Publishing)*	10303	69F
Explossion III -Listes en Français *(Gravis)*	10294	82F
Multimedia Megabundle 5 CD *(Knowledge)*	10333	109F
QRZ Ham Radio *(Walnut Creek)*	10083	72F

Musique et Sons

SFX on CD ROM	10038	96F
Dr Music volume 1 *(Accurate Research)*	10112	62F
MIDI Music Shop Pro	10107	81F
Jazz Encyclopedia (Compton)	10142	99F
Démos/Intros *(ACE)*	10214	99F
3407 fichiers MOD+3208 fichiers MIDI	10302	79F
Music Workshop 1/95 *(Walnut Creek)*	10316	128F
Professional Music Producer	10320	99F
Prince Interactive	10402	259F
MusicScapes Professional *(Wayzata)*	20241	79F

Jeux US en Boîtes

Grand Slam Bridge II /Kasparov Gambit	10373	99F
Michael Jordan in Flight	10374	99F
The Lost files of Sherlock Holmes	10375	99F
Populous II /Power Monger	10376	99F
Power Poker	10377	99F
Wing Commander Privateer	10378	99F
Seal Team	10379	99F
Shadowcaster	10380	99F
SSN-21 Seawolf	10381	99F
Strike Commander	10382	99F
Syndicate Plus	10383	99F
Ultrabots	10384	99F
Wing Commander II deluxe	10385	99F
Chuck Yeager's Air Combat	10386	99F

x, X, XX, XXL, Adulte, Hard, Porno,+18 ans

On ne sait pas ce que c'est, on n'en a jamais entendu parler, on n'est même pas sûr que ça existe pour de vrai. (décodage : pas la peine de demander notre catalogue)

Encyclopédies Militaires- Avionique

Know Your Combat Jet (Axia)	10399	259F
Sentimental Wings *(Walnut Creek)*	10206	135F
300 Photos d'Avions (8 et 24 Bits - *PVF*)	10400	179F

La série qui suit provient d'American MPC Research, la qualité des images n'est que moyenne, l'amateur peut se laisser tenter par les prix. Images+ AVI, Pour 386, Win.

U.S. Air Defense Weapons	20302	59F
U.S. Air Power	20303	59F
U.S. Aircraft Carriers	20304	59F
U.S. Aircraft Weapons	20305	59F
U.S. Amphibious Assault	20306	59F
U.S. Attack Planes & Bombers	20307	59F
U.S. Battle Tanks $6.02 1724	20308	59F
U.S. Battleships & Cruisers	20309	59F
U.S. Destroyers & Frigates	20310	59F
U.S. Fighter Jets $6.02 1731	20311	59F
U.S. Military Helicopters	20312	59F
U.S. Missiles	20313	59F
U.S. Naval Weapons	20314	59F
U.S. Sea Power	20315	59F
U.S. Spy Planes	20316	59F
U.S. Submarines	20317	59F
Russian Air Power	20318	59F
Russian Ground Forces	20319	59F
Russian Warships	20320	59F
Operation Desert Storm	20321	59F

OFFRE SPECIALE ! Si votre commande nous parvient avant le 10/5/2002, vous pouvez bénéficier de notre proposition miraculeuse : pour l'achat de 3 CD-ROMs, recevez chez vous, **GRATUITEMENT** rien du tout, pas même le stylo-bille en plastique massif! Vous êtes adulte, nos prix sont bas : choisissez librement ce dont vous avez besoin, il n'y a pas de commande minimum! (juste de gros frais de port :-).

Pack de 10 ou 11 CD ROMs

SIRIUS 5 ft 10 N°2 : Multimédia JumpStart, Battle Chess, Art & Letters Warbird, Family Fun, Sherlock Holmes 1-3 , Space Quest IV, Fonts for You, Movie Select , Home Medical Advisor, Rock Rap'n & Roll, **10213 199 F**

SIRIUS 5 ft 10 N°3 Special Edition : Hell-Cab, Corridor 7, Who Shot Johnny Rock?, Multimedia Mozart, Beyond planet Earth, Print Master Gold, PhotoMorph for Windows, 1994 Sports Illustrated Almanach, National Parks of America, et Sing Along Kids 2. **10297 199 F**

SIRIUS 5 ft 10 N°1 : King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World Fact book, Best of Media Clips, World Atlas, Animation Festival, Episode 1 de Doom, PC Karakoe, CD of CDROM. **10161 199F**

10 Pak CD ROM bundle (10CD) : Bleue Force, Ringworld, RedBaron, Inca II, Magic Death, Family Doctor, Aesops fables, 1st Emperor of Cnina, World Literary Heritage et Hilarious: . **10291 209F**

Megapack Vol 2 (11 CD) : Jurassic Park, Sleep Walker, Return to Ringworld, Shadowland, Jutland, Microcosm, Victor Vector, CIS starter CD ROM, Bodyworks Voyager, Spectre VR et Psychotron .. **10301 199F**

Mediaclips Pack 10 CDs! *(Aris)*	10184	169F
Treasure Pack 10 CDROM *(Wayzatta)*	10341	199F
Explorer Pack 10 CDROM *(Wayzatta)*	10342	199F
Adventure Pack 10 CDROM *(Wayzatta)*	10395	199F

Sharewares interface en Français

Le CD ASC Mensuel (DP Tool Club) la presque totalité des nouveautés & mises à jour des sharewares US et Français parus les 6 dernières semaines et la "Voix du ROM", un magazine électronique avec des photos, des images Ray-tracées, des nouvelles...650Mo présentés par un hypertexte illustré qui automatise le transfert des logiciels sur disque dur. Ce CD culte, en est à sa 22ème parution depuis 1992 **CDA 22 - 06/95 179F Franco**

FrenchWare (3è Edition DP Tool): 800 logiciels shareware Français, classés par rubriques. Un hypertexte illustré automatise l'installation sur disque dur. Les 350Mo de logiciels sont complétés par plus de 200 Mo d'images de synthèse Made in France **10160 139F**

CD Ray Tracing 4ème Ed (DP Tool): 650 Mo de logiciels, images, scripts et outils Français et US pour le Ray Tracing et les Fractales. Avec un texte en français, et bien sûr PoV 2.2, Luxart, Vivid, Director, Fractint, des sources en C, des modeleurs, du Morphing, des outils de traitement d'images etc... C'est un atelier complet , indispensable du novice au pro.**10069 139F**

Gaminator 1.1 L'arme ultime du tricheur 10212 99F

Astronomie /Espace

Starlite *(ARN)*	10205	115F
Mission Planet Earth (L.E.S)	10204	82F
Return to the Moon	10094	79F
Space Odissey (Aris)	10269	119F
Space and Astronomy *(Walnut Creek)*	10108	89F
SL9-Impact Jupiter *(Network Cybernetics)*	10304	112F
Amazing Universe III *(Hopkins Tech)*	10338	199F
BIG Picture : Planet Earth *(Hammerhead)*	10343	59F
Space Shuttle Encyclopedia *(Walnut Creek)*	10389	129F

Programmation / Code Source / Unix

Plug & Play Linux 1.1 Fall 94 *(Ygdrasil)*	10036	89F
Linux 1.x sur 4CDs *(Infomagic)*	10183	89F
Linux Internet Archive sur 4CD (Yggdrasil)	10401	89F
PrimeTime Freeware 3.2 (unix)	10098	259F
X11R6 for Unix 2CD *(Walnut Creek)*	10004	129F
GNU distribution for unix *(Walnut Creek)*	10277	129F
Internet Tools Archive *(Infomagic)*	10117	80F
Free BSD 2.0 *(Walnut Creek)*	10289	89F
BSDisk *(Infomagic)*	10291	89F
tcl /tk *(Walnut Creek)*	10287	129F
Perl & tcl/tk *(Infomagic)*	10288	80F
System V release for unix *(Walnut Creek)*	10286	175F
Slackware 2.0 linux 2CD 3/95 *(Walnut)*	10290	89F
Usenet 2CD *(Infomagic)*	10118	79F
Standard 2CD *(Infomagic)*	10119	79F
Moo-Tiff *(Infomagic)*	10354	575F
Turbo User Group CD ROM *(Walnut Creek)*	10365	129F
ADA programming 2CDs *(Walnut Creek)*	10135	90F
Al Rev 3.0 *(Network Cybernetics Corp)*	10035	299F
Dr. Dobb's 2.0 *(Miller Fremman, Inc.)*	10163	339F
Alternative Program Language *(Dr Dobbs)*	10355	219F
Books on Graphics Programming *(Dobbs)*	10364	299F

Education

Games in French *(Syracuse)*	10102	75F
Games in English *(Syracuse)*	10103	75F
Games in German *(Syracuse)*	10104	75F
Games in Japanese *(Syracuse)*	10106	75F
Games in Spanish *(Syracuse)*	10105	75F
Les 5 précedents sur 1 seul CD: All in One	10387	179F
Goldilocks & 3 Bears Français *(Syracuse)*	20212	79F
Triple Play with English *(Syracuse)*	10151	105F
Triple Play with French *(Syracuse)*	10162	105F
Triple Play with Spanish *(Syracuse)*	10152	105F
Holy Bible *(Advantage)*	10093	61F
Teacher 2000 *(Walnut Creek)*	10293	89F
Louis le Lion *(Arborescence)*	10146	199F
Pok L'Artiste *(Arborescence)*	10147	199F
East Asian Text Processing *(Walnut Creek)*	10336	129F
Basics & Beyond *(Optical Systems)*	10340	99F
Exploring Ancient Cities *(Sci. American)*	10356	179F
Global Explorer *(DeLorme)*	10089	369F
New Grolier Encyclopedia (1995)	10017	129F
Circle of Knowledge- Encyclopedia	10391	99F
Video Movie Guide *(B&A M.S.)*	10192	63F
Exploring China *(Sun Media Inc.).*	10367	85F
Give me Five - 5 CDs avec Animals of San Diego, Real World Math: Flight, Familly Dictionnary (webster) World Atlas 4.0, et Entertainment Collection II	10396	169F

Photos, Images & Art

Le Louvre Peinture et Palais *(M.M.M)*	10274	379F
Art Contemporain à Paris *(Untitled)*	10100	199F
Le Mexique *(Arborescence)*	10144	199F
New York, New York (Aris)	10179	99F
GIF's Gallore *(Walnut Creek)*	10211	89F
Boris Vallejo *(Gazelle)*	10307	179F
Travel adventure *(Walnut Creek)*	10207	89F
Visions : 500 photos d'agence *(Walnut)*	10208	89F
Big Picture: Swimwit *(Hammerhead)*	10344	59F
Big Picture: Japan *(Hammerhead)*	10345	59F
Big Picture: Tropical Paradise *(idem)*	10346	59F
Big Picture: A rose is a Rose *(idem)*	10347	59F
Big Picture: Under the Sea *(Hammerhead)*	10348	59F
Big Picture: Wild Animals *(Hammerhead)*	10349	59F
Big Picture: LandMarks *(Hammerhead)*	10350	59F
Big Picture: Fire & Ice *(Hammerhead)*	10352	59F
Big Picture: Balloons *(Hammerhead)*	10352	59F
Big Picture: Lovely Ladies Lingerie	10353	59F
Women of Venus *(Wizard Computer)*	10398	95F

Clip ART, Polices, Animations

Corel Gallery en VF et livret *(Corel)*	10182	289F
Font Pro 1 "Essential" *(Wayzatta)*	10085	72F
Font Pro 2 "Distinction" *(Wayzatta)*	10086	72F
Font Pro 3 "Designer Type" *(Wayzatta)*	10390	72F
Fonts Platinium for win *(Limelight Media)*	10150	59F
Fonts for you (2500 TT et ATM)	10210	129F
2000 True Type Fonts *(Walnut Creek)*	10321	129F
Font Elegance *(Fantazia)*	20054	59F
FLI One-(650 Mo d'animations *(DP Tool)*	10169	29F
Fractal Frenzy Visions of Chaos *(Walnut)*	10334	89F
Color Magic Clip Art *(Wizard Computer)*	10088	110F
ClipArt CornuCopeia *(Walnut Creek)*	10153	99F
Awesome Animations *(Walnut Creek)*	10388	79F
Stereogram Workshop *(Abacus)*	10335	129F

Films & Cartoons

Hard Day's Night *(Beatles-Voyager)*	10143	179F
Night of the Living dead *(Chesnut)*	10170	59F
Godzilla vs Megalon (79min-*Chesnut*)	10171	59F
The Three Stooges (4 épisodes-*Chesnut*)	10172	59F
Hilarious Sports Bloopers *(Chesnut)*	10173	59F
Betty Boop Cartoons (46 min-*Chesnut*)	10174	59F
Classic Cartoons (52 min-*Chesnut*)	10175	59F
Porky Pig Cartoons (44Min-*Chesnut*)	10176	59F
Bugs Bunny (37 Min) *(Chesnut)*	10177	59F
Charlie Chaplin Festival *(Chesnut)*	10296	59F
Daffy Duck Cartoons *(Chesnut)*	10295	59F
Greatest Moments of the 20th Century	10394	59F
TV Comercials of the '50s & '60s	10267	59F
QuickToons Classic Cartoons Wayzata	20258	41F
QuickToons II What's up Disc?Wayzata	20259	41F
SuperToons 1 Wayzata	20269	41F
Supertoons 2 Wayzata	20270	41F
CADDY pour lecteurs Japonais	10000	39F

BON de COMMANDE

accompagné d'un règlement chèque, mandat poste, carte bancaire à :
DP Tool , B.P. 745, 99 Rue Parmentier, 59657 Villeneuve d'Ascq
Fax : 20 05 38 27, Téléphone :20.66.37.60 (8-20h, 6/7 jours)

Nom:______________________ Prénom:______________

Adresse:____

Code Postal:________ Ville:__________________________

❏ je trépigne d'impatience de recevoir gratuitement votre fiche CD-ROMs

❏ je commande des CD-ROMS et le catalogue gratuit ❏ ni l'un, ni l'autre

________ ________ ________ ________ ________ ________

________ ________ ________ ________ ________ ________

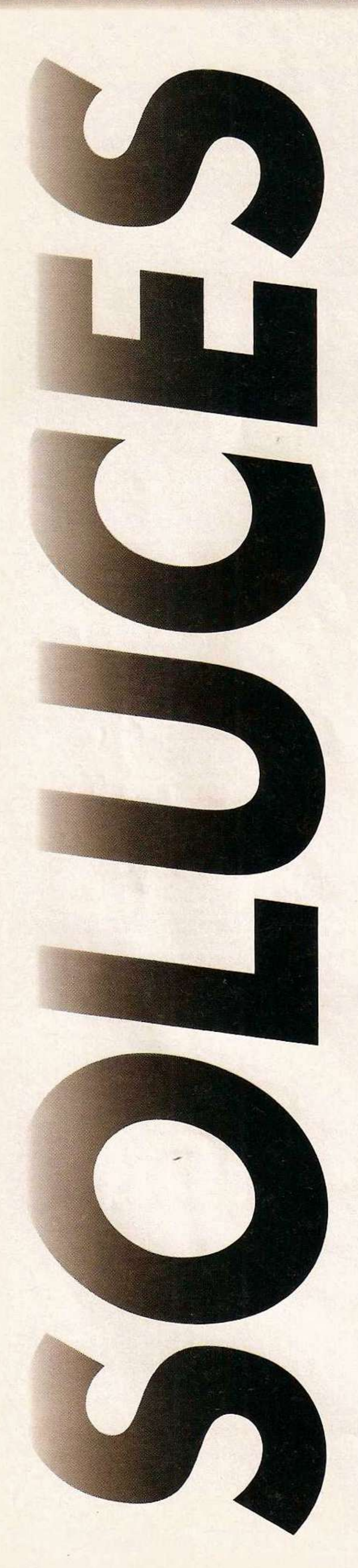
Pas de commande minimum! Une facture avec TVA est jointe à la livraison

Port & Emballage France, Benelux, Suisse : 32 F (ailleurs +20F)

Si vous payez par Carte Bleue/MC: indiquez le N° la date d'expiration et signez:

n°: _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ / _ _ Signature :





Pour les professionnels du jeu d'aventure, Full Throttle ne devait pas poser trop de problèmes. Certains iront même jusqu'à dire pas assez de problèmes, d'ailleurs. Pour les autres, c'est-à-dire ceux qui n'ont pas encore l'habitude du cheminement d'esprit tortueux des équipes de LucasArts, quelques difficultés pouvaient rapidement tourner au cauchemar. No problem. GEN4, en échange d'un pot de vin (Ndlr : symbolique) d'un lecteur désespéré, arrive à la rescousse...

À peine commencé, vous voilà déjà enfermé dans un container. Faites donc sauter le couvercle d'un bon coup de poing (simple clic du bouton gauche). Une fois à l'extérieur, allez à droite et jetez un coup d'œil à l'intérieur du bar par la fenêtre.

Dans le bar

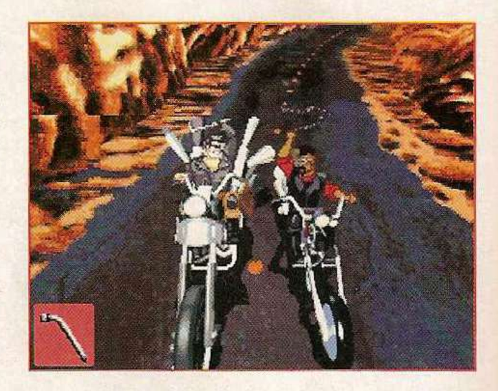
Faites une entrée fracassante en enfonçant la porte d'un bon coup de latte. Allez directement jusqu'au barman et faites usage de vos poings afin qu'il vous rende les clefs de votre moto et vous donne quelques renseignements sur ce qui se trame dans les environs.

On the road

Ressortez du bar, enfourchez votre moto et faites-la vrombir. Mettez ensuite les gaz, direction droit devant ! Lorsque vous rencontrerez le malabar sur sa bécane, shootez-le car il est un peu trop prétentieux. Vous aussi d'ailleurs... comme vous allez pouvoir le constater dans les instants suivants.

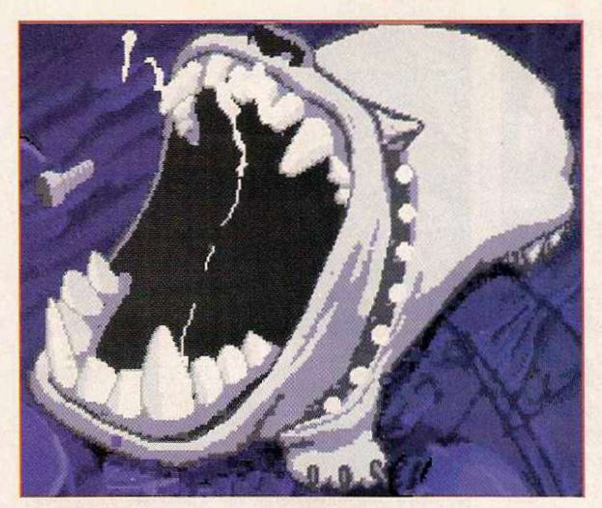
Chez Maureen

Après cette gamelle mémorable et encore relativement douloureuse, il va vous falloir effectuer quelques réparations sur votre monstre d'acier, qui, en fait de monstre n'est pratiquement plus qu'un tas de tôle informe. Coup de chance pour vous, votre sauveteur vous a emmené chez « une » garagiste hors pair. Oui j'ai bien dis une ! En plus d'être douée en mécanique, elle est également fort appétissante, mais laissons ces basses considérations masculines pour nous concentrer sur notre rôle de héros. Commencez donc par lui demander qui elle est, et tous les renseignements qui pourraient se rattacher à sa personne tels que :



- A-t-elle un autre nom d' « avant » ?
- Où a-t-elle appris la mécanique ?
- Vit-elle dans cette ville ?

Renseignez-vous ensuite sur l'état de votre engin, et laissez-la tranquille. Prenez alors le jerrican et le tuyau derrière vous, et jetez un coup d'œil à la photographie accrochée au mur. Sortez et discutez avec



la journaliste. Dites-lui que c'est elle qui vous a sauvé la vie, et demandez-lui quel intérêt elle a à conserver l'une de vos photos. Faites-lui part des renseignements relatifs à l'embuscade (même si vous ne connaissez pas l'endroit exact) et demandez-lui son aide. Allez ensuite à gauche, elle en profitera pour vous fausser compagnie.

Chez Todd

Allez chez Todd (dans la caravane au nord), et toquez à sa porte. Quand il regardera par le judas, enfoncez la porte d'un coup de pied vigoureux. Prenez le lockpick se trouvant dans son cabinet et le steak dans le frigo. Descendez ensuite au sous-sol en vous positionnant dans le coin, derrière la porte. C'est en fait un ascenseur qui vous permettra de descendre dans l'atelier. Prenez-y le chalumeau pour Maureen.



Le réservoir d'essence

Une fois ressorti de chez Todd, rendez-vous jusqu'au réservoir d'essence situé à l'est de la carte (la grande tour). Utilisez le lockpick sur le cadenas pour l'ouvrir et ramassez ce dernier lorsque vous l'aurez ouvert. Entrez et allez toucher l'échelle. Ce geste déclenchera l'alarme et attirera les flics qui vont se déplacer. Foncez vous cacher dans le fond de l'écran, et dès qu'ils auront monté l'échelle, revenez jusqu'à leur hélico. Placez le tuyau sur le réservoir, le jerrican sous le tuyau et siphonnez le réservoir (bouche sur tuyau).

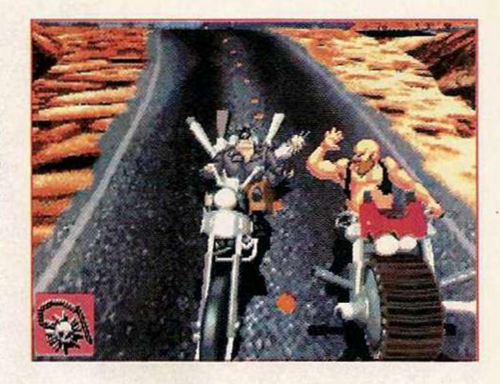


La casse

Poussez vos investigations jusqu'à la casse située au nord, au-dessus de chez Todd. Utilisez le cadenas pour bloquer la porte en fer, et grimpez après la chaîne (mains). Une fois à l'intérieur, descendez et dirigez-vous vers la droite de l'écran. Vous changerez d'écran et vous verrez un chien. Ne perdez pas une seconde et posez la viande dans la première voiture jaune (celle se trouvant le plus à gauche, juste à côté de vous). Revenez ensuite sur vos pas et montez dans la grue. Actionnez le bouton vert situé à droite des manettes et servez-vous de celles-ci pour soulever la voiture contenant le chien. Manette de droite pour déplacer l'aimant, manette de gauche pour le monter ou le baisser. Ressortez de la grue, et allez fouillez dans le tas de pièces détachées se trouvant au premier écran (yeux ou mains) pour y trouver votre nouvelle fourche. Voilà, la partie réparation est terminée. Maintenant l'aventure va vraiment pouvoir commencer...

On the road again

Suivez la route à l'est, et vous vous rendrez compte qu'elle est sous très haute surveillance. Revenez alors au réservoir d'essence et réactionnez l'alarme pour attirer une nouvelle fois tous les flics. Suite à toute la scène cinématique, vous vous rendrez compte du danger encouru par Maureen et déciderez de voler à son secours.



De retour chez Maureen

Hélas, à votre arrivée vous constaterez qu'il n'y a plus personne. Jetez quand même un coup d'œil dans les débris pour y récupérer la photographie que vous aviez déjà admirée.

On the road again, again

Enfourchez à nouveau votre moto et suivez la route, vers le nord cette fois-ci. Vous arriverez au bar où vous vous trouviez au départ du jeu. Allez à l'endroit où vous étiez enfermé : Miranda vous donnera une fausse carte de flic. Miranda se trouve dans le container, il faut donc regarder à l'intérieur.

Dans le bar

Après avoir pénétré dans le bar, parlez à Emmet qui vous emmènera avec lui quand vous lui aurez mon-









tré la carte de police que vous détenez. Il vous cachera à l'avant du camion avec votre moto.

À la ferme Mink

Vous aurez le grand déplaisir de constater que vous vous êtes fait volé par ce cher Emmet. Allez dans la maison et soulevez le sommier pour trouver un pied de biche qui vous permettra de forcer la serrure du coffre, situé au bas du lit. Par la fenêtre vous apercevrez Maureen s'enfuir du hangar, et vous vous élancerez à sa poursuite.

Le camion de fertilisant

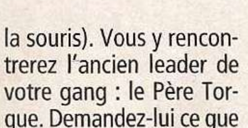
Descendez de moto et utilisez le pied de biche sur les pneus de la remorque après avoir prélevé un peu de fertilisant (mains). Faites ensuite le tour de la remorque et renversez-la d'un très énergique coup de pied.

On the road again, again, again

Reprenez votre moto et continuez jusqu'au bout de la route. Lorsque vous arriverez au pont brisé, jetez un coup d'œil à la gorge ainsi qu'aux panneaux qui se trouvent au bord de l'aire de repos. Faites ensuite demi-tour et revenez à la ferme Mink. Vous serez alors pris en chasse par les frères Boom-Boom qui se vautreront lamentablement dans le fertilisant. Lorsque vous serez à nouveau au bout de la route, faites encore une fois demi-tour et arrêtez-vous à hauteur de la voiture accidentée (bouton gauche de la souris). Utilisez votre pied de biche pour prélever le ventilateur de l'épave. Fixez-le ensuite sur votre moto.

Le Père Torque

Continuez votre route et prenez les mineroads (il vous suffit de cliquer sur le bouton gauche de



la souris). Vous y rencontrerez l'ancien leader de votre gang : le Père Torque. Demandez-lui ce que vous voulez mais surtout questionnez-le sur des petits trucs pour étaler sans risque vos futurs adversaires tels que les Cavefish.

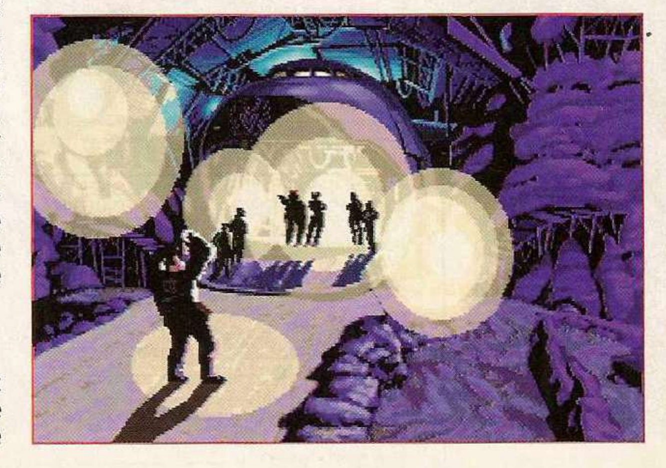
Duel à moto

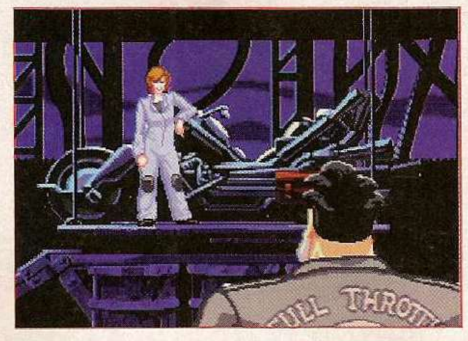
- Pour ce qui est du malabar à moto qui détient la tête de mort avec les pointes, collez-vous à lui et faites un usage intensif de votre pied de biche. Quand il sera tombé, vous prendrez automatiquement son arme.
- En ce qui concerne la femme, utilisez l'arme que vous venez de prendre.
- Pour le noir avec le tee-shirt rouge, utilisez la tête de mort : elle le désarmera et le lattera en même temps ; vous pourrez alors prendre sa chaîne.
- Pour ce qui est du malabar non armé, utilisez l'arme de votre choix (on sait vous laisser des libertés quelques fois).
- Pour le rouquin, jetez-lui du fertilisant dans les yeux, et ainsi vous récupérerez sa tronçonneuse.
- Pour le malabar qui a une planche, utilisez l'arme que vous venez de ramasser.
- Pour le Cavefish, faites usage de votre planche en restant à une distance respectable. Vous pourrez également faire usage de la tronçonneuse, mais dans ce cas, vous ne pourrez pas prendre ses lunettes car il s'autodétruira immédiatement.

Quand vous aurez pris ses lunettes, cliquez sur le bouton droit de la souris pour les mettre. Attendez ensuite que le mot « cave » apparaisse dans le coin inférieur gauche de l'écran et cliquez ensuite sur le bouton gauche.

Repaire des Cavefishs

Allez jusqu'au bout de la route et prenez la rampe, accrochez-la à votre moto (mains deux fois). Enfourchez votre moto et arrêtez-vous au virage suivant. Poussez la rampe sur la route afin d'enlever les clous qui la jonchent. Une fois ceci fait, vous serez tranquille car vos poursuivants vont se vautrer lamentablement.







Pont brisé

Prenez la moto et dirigez-vous vers le pont. À vous d'effectuer le saut de la mort et bonne chance !

L'usine

Allez à pied au magasin qui se trouve à droite de l'écran en dessous du stade. Utilisez le joystick afin d'user les piles de la voiture, et volez le lapin mécanique quand le vendeur aura le dos tourné, après lui avoir demandé la composition de ses tee-shirts (yeux sur souvenirs).

Le champ de mines

Prenez votre moto et suivez la route serpentant au nord ; vous arriverez à un champ de mines protégeant l'entrée de la caverne des Vultures. Posez le lapin au sol et attendez qu'il explose, puis ramassez les piles et retournez au magasin.

Le magasin

Utilisez les piles sur la petite voiture verte et servez-vous du joystick pour la contrôler. Dirigez-la vers le fond de l'écran à droite et attendez que le marchand lui coure après. Quand il sera à cet endroit,

envoyez votre engin vers le tourniquet pour amener le marchand dans le stade. Profitez de son absence pour lui voler la boîte de lapins mécaniques et retournez au champ de mines.

Le champ de mines

Posez la boîte de lapins au sol et quand ils en seront tous sortis, ramassez-les un par un. Prenez-en alors un et posez-le au sol, suivez-le pas à pas, et lorsqu'il aura explosé, posez-en un deuxième et ainsi de suite jusqu'à atteindre la caverne.

Le repaire des Vultures

Dites les phrases suivantes dans cet ordre et savourez le résultat :

- Let me go, or else…
- I'll call you names !
- Diapered Dynamo !

Si vous voulez vous amuser, essayez d'autres réponses et vive l'exercice !

Le derby

Pour causer l'accident tel qu'il a été convenu, il vous faudra entrer en collision avec le véhicule jaune. Comme le véhicule bleu vous bloque le passage, essayez en empruntant la rampe de droite. Il s'agit du passage le moins évident de tout le jeu. Si vous n'y arrivez pas, appuyez simplement sur la touche « V » de votre clavier et le jeu vous demandera si vous voulez gagner le derby. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur « Y » pour oui. Quand vous aurez causé l'accident et que vous serez en feu, longez le mur à gauche de l'écran pour l'enflammer. Ensuite quand la voiture bleue, celle conduite par les frères Boom-Boom, vous foncera dessus, il ne vous restera plus qu'à monter sur la voiture marron. Quand la voiture bleue sera assez proche, montez sur celle-ci et dès que vous serez assez près du feu, foncez dedans ! Les frères Boom-Boom ne portent pas de combinaisons ignifugées, eux !

Le repaire des Vultures

Posez toutes les questions possibles à Maureen, mais n'allez quand même pas lui dire que vous ne saurez pas trouver le passage secret ! Jetez un coup d'œil sur les pièces détachées et notez tous les codes, en particulier celui-ci : 15 44 92. Allez ensuite derrière l'usine.

Le passage secret

Il vous faut taper dans le mur (pied) entre les deux pierres situées à gauche de la fissure. Cette dernière se trouve à environ un tiers de l'écran en partant de la gauche. Attendez que les meters deviennent noirs pour latter ! Un peu de patience et de précision seront nécessaires pour être synchrone.



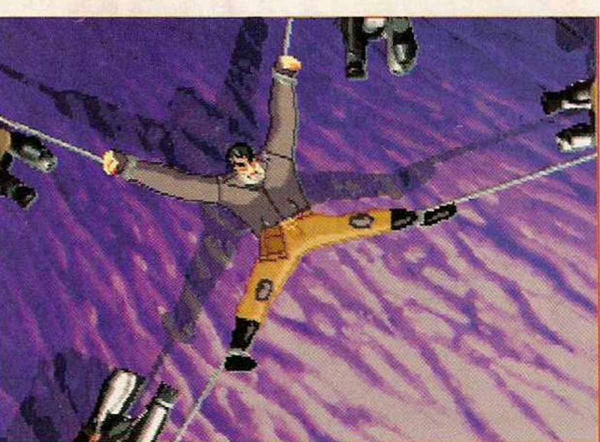


Dans l'usine

Allez jusqu'à la dalle encastrée dans le sol, au milieu de la pièce. Jetez-y un coup d'œil, composez le code que vous aviez relevé dans la caverne, et actionnez la poignée comportant les initiales MXC en cliquant dessus. Une fois la cassette et la carte magnétique prises, allez dans la pièce suivante.

Salle de projection

Utilisez la carte magnétique sur la première porte. Une fois à l'intérieur, montez la première manette au maximum et descendez la seconde (main) : le film va brûler ! Allez ensuite dans la deuxième pièce et positionnez la bande magnétique sur les bobines ; laissez ensuite le public réagir aux preuves que vous lui présentez.



Sur le camion

Ouvrez la grille donnant accès au moteur qui se situe à l'avant du camion. Ouvrez ensuite le panneau situé au-dessus. Ripburger va tendre sa canne pour le refermer. Attrapez-la et utilisez-la pour coincer le ventilateur du moteur. Une fois parvenu à l'arrière du camion, faites usage de votre pied de biche pour desceller l'arrivée d'essence la plus à gauche. Pendant vos agissements, Maureen vous sauvera la vie.

Dans le cargo

Une fois le camion à l'intérieur de l'avion, montez à l'échelle (mains deux fois). Allumez l'ordinateur de bord grâce au bouton vert au milieu du tableau de bord et exécutez les manœuvres suivantes le plus rapidement possible. Cliquez sur :

- Take off.
- Post take-off.
- Gear.
- Raise gear.

Tout ceci va avoir pour effet de rentrer le train d'atterrissage, et les frottements de la carlingue sur le sol vont freiner l'ensemble.

Au-dessus du vide

Rentrez dans la cabine du camion et allumez l'ordinateur de bord grâce au bouton situé juste en dessous du moniteur. Cliquez ensuite rapidement sur :

- Main menu.
- Defense menu.
- Machine guns.
- Control.
- System off.

Du coup Mr Ripburger va aller voir ce qui se passe en bas tout en testant la solidité de son matériel. Mais ce n'est pas fini pour autant, dépêchez-vous de rentrer dans le cargo. Admirez au passage la superbe démonstration de suspension que vous faites, excepté que de celle-ci dépend votre vie… Une fois à l'intérieur, allez sur la gauche pour y enfourcher votre tonnerre mécanique et vous tirer de ce guêpier indemne ! Admirez la scène cinématique de fin… **THE END** ■

Didier Maillet



GUIDE DES JEUX DE L'ÉTÉ

Tous les mois, vous retrouverez cette sélection des meilleurs jeux disponibles chez vos revendeurs. Vous y découvrirez aussi bien des jeux récents que des vieux hits, toujours présents dans les rayons. Chaque jeu est classé par Nom (Distributeur/Éditeur-Genre-Langue), avec à la fin, des indications sur les versions disponibles. Si vous estimez qu'il manque un produit essentiel, écrivez-nous !

AIV NETWORK
(Infogrames-Gestion-VF)



Devenez le maître incontesté de la compagnie AIV. Mélange de Transport Tycoon et de Sim City 2000, il s'agit du produit le plus complet du genre, avec en plus des possibilités de gestion boursière…
(Disponible sur PC, version CD-Rom PC prévue pour juin)

ALADDIN
(Virgin-Arcade-VF)



Le célèbre héros du dessin animé de Disney remis à la sauce jeu de plates-formes par Virgin. Une réussite merveilleuse grâce à une jouabilité exceptionnelle, surtout sur Amiga.
(Disponible sur Amiga et PC)

ALONE IN THE DARK 3
(Infogrames-Aventure-VF)



Le troisième volet de l'événementiel jeu d'aventure/action du célèbre éditeur français vous défie. Une réalisation de qualité pour un scénario prenant et beaucoup d'action !
(Disponible sur CD-Rom PC, version CD-Rom Mac prévue pour octobre)

ATR
(Ubi Soft/Team 17-Course-VF)



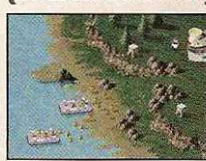
Les courses de voitures vues du dessus atteignent avec ATR leur apogée. Jouable à deux, magnifique, très maniable, c'est la référence en la matière. Dérapages contrôlés ou non, stock-car et coups peu réglementaires obligatoires.
(Disponible sur Amiga 1 200)

BIOFORGE
(Electronic Arts/Origin-Action/JDR-VF)



Entre Doom et Alone In The Dark, ce jeu d'aventure très orienté action se caractérise par la griffe Origin. Voix en français, scénario fouillé et bonne jouabilité en font un incontournable… pour possesseur de Pentium !
(Disponible sur CD-Rom PC)

COMMAND & CONQUER
(Westwood/Virgin-Stratégie-VF)



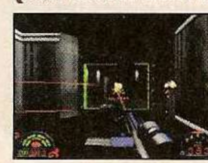
Nous l'attendions depuis si longtemps ! Reprenez Dune 2, ajoutez-y l'option multijoueurs, des tonnes de scènes cinématiques, plus d'unités, une meilleure durée de vie, une Intelligence Artificielle plus conséquente…
(Disponible sur PC)

COMMANDER BLOOD
(Microfolie's/Cryo-Aventure-VF)



Philipe Ulrich renoue avec le passé grâce à la suite de *L'arche du capitaine Blood*. Un scénario complexe servi par une somptueuse réalisation pour un jeu à l'atmosphère très particulière.
(Disponible sur CD-Rom PC)

DARK FORCES
(Ubi Soft/LucasArts-Action-VF)



Reprenant le système de vue subjective de Doom, replongez-vous dans le monde merveilleux de Star Wars. Stormtroopers, drones et créatures de l'Empire vont vous mener la vie dure ! Que la force soit avec vous.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC, prévu sur CD-Rom Mac cet été)

DAY OF THE TENTACLE
(Ubi Soft/LucasArts-Aventure-VF)



Le jeu d'aventure le plus délirant de LucasArts, avec trois personnages différents à diriger. Vos zygomatiques ne vont pas s'en remettre. Voyage dans le temps pour trois débiles fort sympathiques.
(Disponible sur CD-Rom PC)

DESCENT
(Ubi Soft/Interplay-Action-VF)



Les jeux « réseau » ont trouvé un second souffle grâce à Interplay et son jeu futuriste, offrant l'originalité de déplacement tout en tenant compte de la gravité. De l'action à 100 %, surtout appréciable en jeu à deux.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

DISCWORLD
(Psygnosis-Aventure-VF)



L'univers délirant de l'écrivain Terry Pratchett transposé de façon magistrale sur micro. La traduction est excellente, tout comme le jeu, avec un scénario original et à mourir de rire.
(Disponible sur PC & CD-Rom PC)

DOOM 2
(Virgin/ID Software-Action-VO)



La légende édictée par ID Software reste à l'heure actuelle la référence en matière de jeu d'action en 3D multijoueurs. Avec ses tonnes d'extensions disponibles sur Internet, sur les CD des magazines… il est le soft indispensable.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC, prévu sur CD-Rom Mac)

ECSTATICA
(Psygnosis-Aventure-VO)



Développé par un petit génie, ce jeu d'aventure/action vous plongera dans un monde fabuleux, une bonne dose d'humour, parfois violent, surprenant sans cesse le joueur. La durée de vie est un peu courte, mais la qualité du produit est indéniable.
(Disponible sur PC & CD-Rom PC)

FULL THROTTLE
(Ubi Soft/LucasArts-Aventure-VF)



Le dernier jeu d'aventure de LucasArts vous met dans la peau d'un biker. Grosses cylindrées et rock californien pour une aventure simple mais efficace. Ambiance garantie pour des heures de plaisir.
(Disponible sur CD-Rom PC)

HI-OCTANE
(Bullfrog/E. A. -Arcade-VF)



Complètement inconnu il y a encore deux mois, voici un soft vous proposant des courses de voitures futuristes en 3D mappée, avec option réseau, armes destructrices et circuits polymorphes...
(Disponible sur CD-Rom PC)

HERETIC
(ID Software-Action-VO)



Reprenant les principes qui ont fait le succès de Doom 2, voici le même genre de produit dans un monde d'Heroic Fantasy. Jouer à deux est un régal, méritant au minimum l'achat d'un câble ! Magie et sortilèges pour des duels.
(Disponible sur PC)

INFERNO
(Ocean-Simulation-VF)



D. I. D. nous a offert, grâce à ce produit, une superbe aventure avec, à la clef, de magnifiques combats spatiaux. Très jouable, il se caractérise par des missions prenantes et des séquences cinématiques de grande qualité.
(Disponible sur CD-Rom PC)

LBA
(Electronic Arts/Adeline-Aventure-VF)



Frédéric Raynal et son équipe ont réussi à créer le jeu d'aventure ultime, avec une histoire superbe, un monde original et surtout une réalisation atomisant, sans discussion possible, tout ce qui s'était fait dans le genre.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

LE ROI LION
(Virgin-Arcade-VF)



Tout comme Aladdin, le chef-d'œuvre de Disney a suscité une excellente adaptation PC pour un jeu de plates-formes original et rigolo. Aidez le jeune lionceau à devenir adulte !
(Disponible sur PC et Amiga)

LOST EDEN
(Mindscape/Cryo-Aventure-VF)



Destiné à un très large public, ce jeu se caractérise par de superbes images et animations. L'aventure est assez simple, tout comme l'interface, ce qui devrait ravir les débutants.
(Disponible sur CD-Rom PC)

MAGIC CARPET
(Electronic Arts/Bullfrog-Arcade-VF)



Que cela soit seul ou en réseau, devenez le plus grand magicien du pays à bord de votre tapis volant. Entre le pays des Mille Et Une Nuits et le jeu de tir, un superbe produit qui se voit doté depuis peu d'un scénario avec de nouveaux sorts, de nouveaux graphismes...
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

MARATHON
(Ubi Soft/Bungie Software-Action-VO)



Spécialisé dans les jeux pour Macintosh, cet éditeur propose un jeu à la Doom exceptionnel, jouable en réseau et totalement paramétrable. Explorez un complexe spatial infesté de monstres pour une course contre la montre.
(Disponible sur Mac)

PANZER GENERAL
(Mindscape/SSI-Stratégie-VF)



Les fans de Wargame trouveront avec Panzer General leur ultime défi. Se déroulant durant la Seconde Guerre Mondiale, il s'agit d'un produit réaliste, complet et très bien réalisé.
(Disponible sur CD-Rom PC)

PRISONER OF ICE
(Infogrames-Aventure-VF)



Un jeu d'aventure 100 % français basé sur le mythe de Cthulhu, inventé par l'écrivain H. P. Lovecraft. Un scénario très riche servi par une interface simple et pratique pour une aventure fantastique.
(Disponible sur CD-Rom PC)

PSYCHO PINBALL
(Codemasters-Flipper-VO)



Le monde du flipper sur PC a trouvé son maître avec ce soft offrant quatre tables différentes totalement folles. Une réalisation merveilleuse pour des flippers originaux, avec des stages bonus délirants.
(Disponible sur CD-Rom PC)

REBEL ASSAULT
(Ubi Soft/LucasArts-Arcade-VF)



Basé sur le monde de la saga Star Wars, retrouvez ce jeu d'action, magnifique et replongeant jusqu'au cou le joueur dans la lutte contre l'Empire. Indispensable.
(Disponible sur CD-Rom PC et Mac)

RENEGADE
(Mindscape/SSI-Simulation-VO)



Reprenant un sujet riche en succès (Wing Commander), l'éditeur américain SSI, évoluant habituellement dans le milieu du jeu de rôle, offre une simulation de combats spatiaux en SVGA superbe. À noter la possibilité d'y jouer en utilisant pour la musique n'importe quel CD audio.
(Disponible sur CD-Rom PC)

SIM CITY 2000
(Mindscape/Maxis-Gestion-VF)



Depuis l'apparition de Sim City, le jeu micro a véritablement acquis ses lettres de noblesse. Construisez et gérez les villes du futur grâce à ce soft de simulation ultra complet. L'apparition de disquettes de scénarios ajoutent un plus conséquent.
(Disponible sur PC, Mac et sur CD-Rom)

SYNDICATE
(Electronic Arts/Bullfrog-Stratégie-VF)



Menez votre groupe de mercenaires à travers des missions d'une violence rare, dans un monde futuriste à la Blade Runner. Vue en 3D isométrique, réflexes et stratégie pour un soft jouable en réseau.
(Disponible sur CD-Rom PC)

SYSTEM SHOCK
(Electronic Arts/Origin-Action-VF)



Plus « intelligent » que Doom, ce jeu d'aventure/action est une merveille avec un scénario génial. On peut se balader librement dans le complexe, regarder en haut, en bas...
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

TANK COMMANDER
(Ubi Soft/Domark-Simulation-VF)



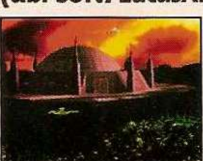
Jouable à plusieurs en réseau, cette simulation de Tank est complètement orientée arcade. En quelques minutes, on sait utiliser les blindés et on se régale à tirer sur tout ce qui bouge.
(Disponible sur CD-Rom PC)

THEME PARK
(Electronic Arts/Bullfrog-Gestion-VF)



Vous pensez pouvoir faire mieux qu'Euro Disney ? Bullfrog vous donne l'occasion de construire et de gérer vos parcs d'attraction dans une ambiance détendue et loufoque.
(Disponible sur PC, CD-Rom PC et Mac)

TIE FIGHTER
(Ubi Soft/LucasArts-Simulation-VF)



Le monde de Star Wars vu du côté obscur de la force. En tant que soldat de l'Empire, affrontez les redoutables chasseurs X-Wing de l'Alliance Rebelle. L'équipe de X-Wing a mal tourné... pour notre plus grande joie !
(Disponible sur CD-Rom PC, CD-Rom Mac prévu)

TOWER ASSAULT
(Ubi Soft/Team 17-Arcade-VF)



On va finir par les bouffer ces Aliens ! Simple postulat donnant lieu à un jeu d'arcade qui se révèle excellent, sur lequel on peut s'éclater à deux sur le même écran. Ensemble ou l'un contre l'autre, ce jeu d'arcade possède une jouabilité exceptionnelle. Prenant et mouvementé !
(Disponible sur Amiga 1200 et PC)

TRANSPORT TYCOON
(Ubi Soft/Microprose-Gestion-VF)



Après avoir géré une ville et un réseau ferroviaire, pourquoi ne pas passer la vitesse supérieure avec cette gestion d'un empire de transports et de ses dépendances. Complexité et scénarios à venir en font un achat indispensable.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

UNDER A KILLING MOON
(US Gold/Access-Aventure-VF)



Le jeu d'aventure de l'année 94 ! Une réalisation à vous couper le souffle pour Pentium. Le scénario est gentillet, mais c'est tellement beau qu'on ne peut l'oublier. À noter l'aide intégrée pour finir le jeu sans encombre !
(Disponible sur CD-Rom PC)

US NAVY FIGHTER
(Electronic Arts-Simulation-VF)



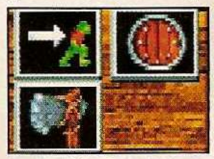
La simulation de combats aériens stagnait depuis de nombreux mois, mais Electronic Arts rectifie le tir avec ce super produit destiné, il est vrai, aux supers machines. Haute définition et réalismes pour des duels supersoniques.
(Disponible sur CD-Rom PC)

VIRTUA CHESS
(Titus-Échecs-VF)



Enfin un jeu d'échecs 100 % français de très grande qualité. Très bien pensé et très bien réalisé, il constitue un excellent partenaire et adversaire pour de longues soirées en solitaire ou en groupe, par réseau !
(Disponible sur CD-Rom PC)

WARCRAFT
(Ubi Soft/Interplay-Stratégie-VO)



Depuis Dune 2 de Westwood Studios, on ne s'était pas autant pris pour un jeu de stratégie en temps réel. L'option deux joueurs est exceptionnelle, suscitant toujours au sein des rédactions de fratricides duels. Un éditeur d'unités est annoncé !
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

WING COMMANDER III
(Electronic Arts/Origin-Simulation-VF)



À la fois super jeu de combats spatiaux et film interactif, retrouvez Mark Hammill (Luke Skywalker) et de nombreuses autres célébrités d'Hollywood dans un produit d'anthologie, mais pour Pentium ! La version française est d'excellente facture.
(Disponible sur CD-Rom PC)

Gamme Budget

D'anciens hits ressortent régulièrement sous forme de jeux dits budgets (prix variant entre 99 et 150 francs).

DUNE
(Virgin/Cryo-Aventure-VO)
Un jeu d'aventure basé sur les romans de Franck Herbert, avec une parti[illegible]que. Ambiance sonore fabuleuse et graphismes merveilleux pour ce qui reste un de nos jeux préférés.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

DUNE 2
(Virgin/Westwood-Stratégie-VF)
Jeu de stratégie basé sur la planète Dune, avec un affrontement titanesque entre les deux maisons et la guilde des marchands, arbitrée par l'empereur lui-même. Un peu trop court mais des heures de plaisir en perspective.

CIVILIZATION
(Ubi Soft/Microprose-Gestion-VF)
Les mégalomanes vont s'en donner à cœur joie avec cette gestion d'empire. À partir d'une simple cité et à travers les siècles, développez votre empire malgré des adversaires farouches.

F1 GRAND PRIX
(Ubi Soft/Microprose-Course-VF)
Encore considéré aujourd'hui comme la référence en matière de simulation de F1, il s'agit d'une vraie simulation et non pas d'un jeu d'arcade. À 340 dans les lignes droites, vous allez carboniser l'asphalte.

FALCON 3.0
(Ubi Soft/Microprose-Simulation-VF)
Quatre ans plus tard, ce simulateur possède toujours son fan club. Réaliste, il offrira des heures d'amusement aux amateurs, malgré une complexité importante.

FIELDS OF GLORY
(Ubi Soft/Microprose-Stratégie-VF)
Les admirateurs du Premier Empire et des Wargames se réjouiront de ce produit, aux graphismes époustouflants. C'est un véritable régal, d'autant plus que cette fois-ci, Blucher peut ne pas faillir !

LANDS OF LORE
(Virgin/Westwood-JDR-VF)
Toujours considéré comme la référence en matière de jeu à la « Dungeon Master », ce sont des dizaines d'heures d'exploration dans un monde médiéval-fantastique qui vous attendent.

STRIKE COMMANDER
(E. A. /Origin-Simulation-VF)
Digne successeur de la série des Wing Commander, son scénario et la variété des missions en font une légende. Chris Roberts, l'auteur du produit, vous plonge dans des combats aériens explosifs.

THE 7Th GUEST
(Virgin/Trilobyte-Aventure-VO)
Premier jeu CD-Rom à exploiter le mode SVGA, il reste un monument à découvrir. La réalisation est magnifique, avec en plus des puzzles intéressants à décrypter.

WING COMMANDER 2
(E. A. /Origin-Simulation-VF)
Alors que le troisième volet est sorti depuis plusieurs mois, ce deuxième épisode de votre affrontement contre les forces spatiales Kilrathiennes reste un modèle du genre.



GRÂCE À L'ABONNEMENT

- Je reçois mon magazine chez moi.
- Je reçois mon CD en même temps que mon magazine.
- Je gagne du temps et de l'argent : 25% de réduction sur le prix de vente au numéro.

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de ~~365~~ F)

➧ étranger : 370 F

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ....

Ville : .... Pays : ....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

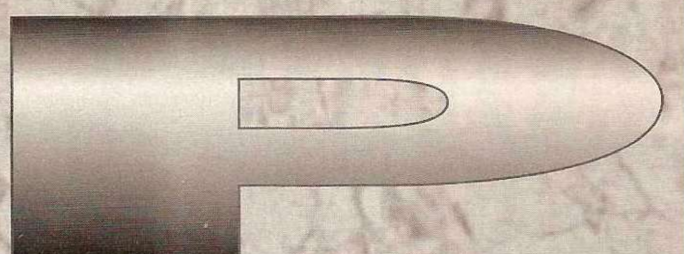
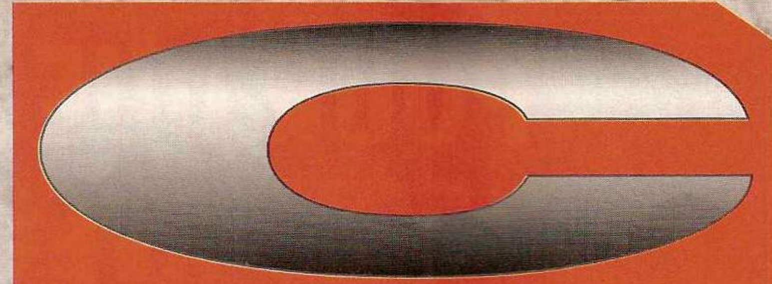
☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ exp. fin : ..../....

Date : .... Signature (des parents pour les mineurs)

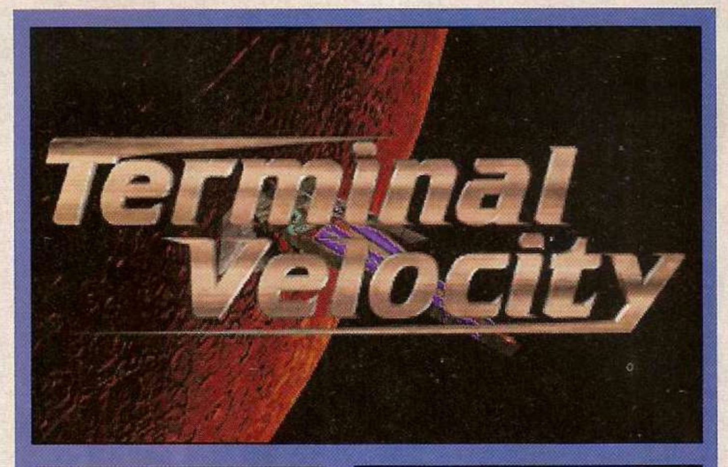
CL 79

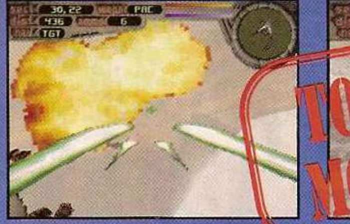
Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

PC domaine public & shareware

Jeux

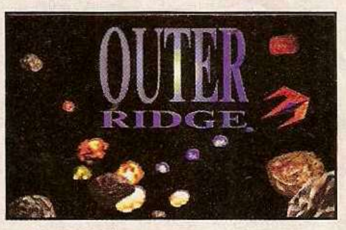





✓ Terminal Velocity:

Apogee Software frappe de nouveau avec Terminal Velocity, un jeu d'action 3D édité sous le Label 3D Realms. Aux commandes de votre vaisseau spatial, anéantissez les escadrons et base aériennes ennemis. La réalisation de ce jeu s'annonce d'entrée fantastique puisqu'elle utilise des techniques reconnues tel que le mapping et le voxel. La vitesses et la qualité de l'animation sont effrayantes. Quant aux musiques et bruitages, ils ont été entièrement digitalisés. Bref, le rêve! A n'en pas douter une nouvelle ère de jeu vient de s'installer sur PC: A vos Joystick !

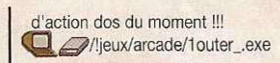
/!jeux/arcade/3DTV-A.EXE
/!jeux/arcade/3DTV-B.EXE
/!jeux/arcade/3DTV-C.EXE



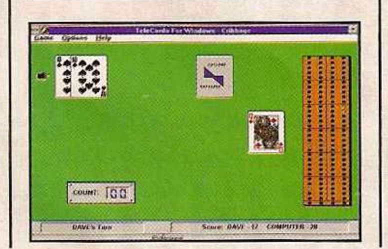
✓ OuterRidge:

Détruisez les astéroïde qui empêche votre progression dans ce jeu en 3D précalculée. Au programme: des explosions à vous couper le souffle, des graphismes d'un réalisme saisissant. Outeridge constitue le must des jeux d'action dos du moment !!!

/!jeux/arcade/1outer_.exe



Réf. : PC1766

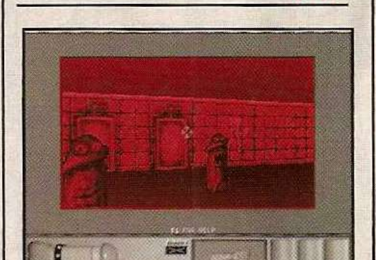


✓ Telecard Windows version 1.6:

Voici une collection de 3 jeux de cartes américains ("Ginrummy", "Crazy eight", "Cribbage"). Vous pourrez jouez contre l'ordinateur ou à deux par modem ! Un excellent moyen de se détendre.

/!windows/jeux/reflexion/tcw_.exe

Réf. : PC1755

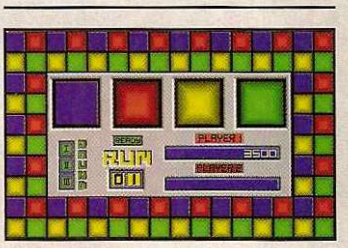


✓ Immoral CUMBAT:

Un jeu érotique en 3D texturé (semblable à Wolfenstein 3D mais en plus "fin"). IMC est particulièrement "prenant"; je vous laisse soin de deviner l'objectif à atteindre... Strictement reservé aux adultes (moins de 18 ans d'abstenir).

/adulte/jeux/icumba_.exe

Réf. : PC1749



✓ Flasher II:

Le simon. Vous souvenez vous de cette boite musicale éducatif qui émettait une série de sons que l'on devait mémoriser puis imiter ? Flasher II reprend le principe de cette dernière mais en exploitant les capacités multimédia de votre pc: à savoir votre carte sonore et votre écran Vga. Flasher 2 fonctionne sous DOS.

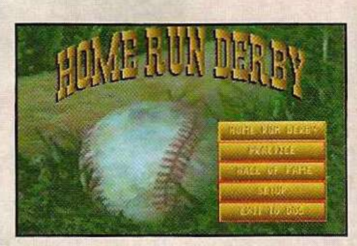
/!jeux/reflxio/flash2_.exe

▼▼▼▼

✓ Game Wizard version 2.6:

A vous qui restiez des jours, voir des semaines bloqué par un ennemis de fin de niveau, à vous qui ne parveniez pas à franchir le seuil d'une porte: essayez Game Wizard, l'ultime solution à vos problèmes. Simple à paramétrer, ce dernier décelle en un clin d'oeil vies et objets magiques en nombre illimité. Décidément Game Wizard, c'est pas sorcier !

/!jeux/gws_.exe



✓ Derby BASEBALL:

Un superbe jeu de base-ball en VGA ! Les animations sont fluides et les graphismes colorés. De plus derby supporte les cartes sonores compatible à la norme SoundBlaster. Un jeu de grande qualité. Apprenez à aimer le base-ball, ce sport d'origine américaine en découvrant 1derby sur votre PC.

/!jeux/simulat/1derby_.exe

Réf. : PC1763



✓ Arcy:

Un jeu de plate-forme, où vous devez amasser un certains nombre de clés. Les graphismes sont agréables et coloré, les différentes cartes sonores sont gérés. Un petit jeu sympathique.

/!jeux/arcade/1arcy_.exe

Réf. : PC1764

✓ UltraBlast:

Voici le dernier jeu créé par Moraff: un fantastique casse brique sous windows. Les animations atteignent jusqu'à 16 millions de couleurs. Un rêve !

/!windows/jeux/ultblast.exe

Réf. : PC1767



Internet



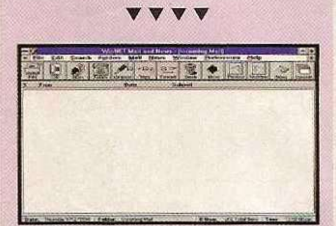


Necessite Windows et un accès Internet

✓ Internet Phone:

Merveilleux ! Avec Internet Phone parler avec des correspondants du monde entier ne coûte que le prix de la communication locale. Internet Phone est un puissant utilitaire qui vous propose de transformer un P.C. connecté à Internet en un véritable téléphone international. Communiquez avec des Allemands, des Américains, des Australiens ... d'un simple clic !
Nécessite une carte sonore.
/!Windows/utility/internet/phone_.exe

▼▼▼▼



✓ Win Net Mail:

Un puissant utilitaire pour rédiger votre courrier E-MAIL. De nombreuses fonctions sont incluses. Ce dernier devrait rapidement prendre la place de votre EUDORA.
/!Windows/utility/internet/wnmail_.exe


Réf. : PC1753

✓ Power VT200:

Un émulateur de terminal puissant. Ce dernier autorise aussi bien une connexion BBS directe qu'un accès Telnet par Internet
/!Windows/utility/internet/pwvt20_.exe

▼▼▼▼

✓ Web Weaver 2.0:

Un éditeur de fichier HTML(Page World Wide Web accessible par NetScape) ultra complet sous Windows. Dessinez vos pages, incorporez vos liens et rejoignez ainsi le monde fantastique des Home Pages creators. Web Weaver est réellement intuitif: vous auriez tord de ne pas l'essayer.
/!Windows/utility/internet/webwea_.exe


Réf. : PC1756

✓ Internet Pack version 2.2

Un pack complet d'utilitaires et d'outils de connexion Internet. Vous trouverez un FTP (File Transfert Protocol, un Winsock, un Ping, Un finger etc.). Bref, voici le kit de connexion que vous attendiez ! Necessite Windows.
/!Windows/utility/internet/inet22_.exe

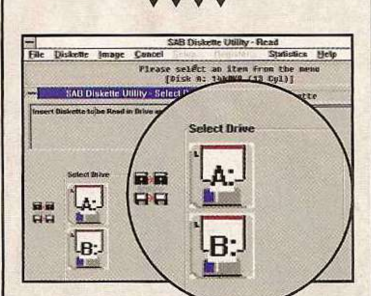

Réf. : PC1757

Utilitaires

✓ Professionnal Capture system 2.00:

Un puissant logiciel de capture d'écrans pour Dos et Windows. Ce dernier intègre de nombreuses fonctions et reconnaît un grand nombre de formats de fichiers (TIF, PCX, GIF etc.). Le paramétrage est enfantin: il suffit de définir la combinaison de touche. D'une simple pression, gardez une trace visuel de votre travail !
/!Windows/Utility/pcs2000.exe

▼▼▼▼



✓ SAB Disk Utility:

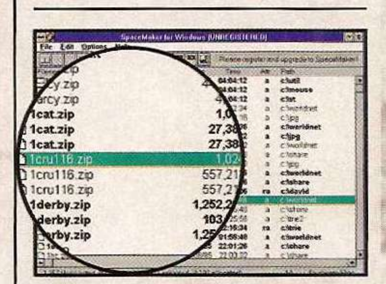
Sab Disk utility offre au possesseur de pc la possibilité de gérer efficacement leurs disquettes sous
windows. Copies multiples, Formatages, comparaisons sont au menu: en somme toutes les
opérations sont entièrement pilotée par menus déroulants. Un petit investissement pour un gain de
temps considérable.
/!Windows/Utility/sabdu92.exe

▼▼▼▼

✓ Edit Master 2.5:

Un splendide éditeur de texte sous Windows: jetez write à la poubelle !
/!Windows/Utility/edm25.exe

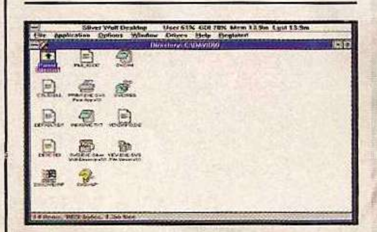
Réf. : PC1740 



✓ Space Maker version 2.00:

Un utilitaire très performant qui dévoile les doublons contenus au sein de votre disque dur. En un nombre de minutes minime, retrouvez un système totalement assaini, vidé de toutes fioritures. Repartez sur de solides bases !
/!Windows/Utility/spcmkr2000.exe

Réf. : PC1741 



✓ Silver Wolf 1.00:

Un outil très puissant qui remplace totalement le gestionnaire de programme de Windows. Grâce à lui, de nombreuses opérations vous seront épargnée. SilverWolf bénéficie d'une ergonomie parfaite: C'est l'un des meilleurs logiciels du genre.
/!Windows/Utility/bureau/silver.exe

Réf. : PC1745

✓ I'M OUT ! version 1.0

Voila un logiciel original puisqu'il combine les fonctions de screen saver et de répondeur ! Avant de quitter votre bureau, lancer l'M OUT et mentionez y le motif de votre départ (Parti faire un tour, en réunion, rendre visite à un client). Dés lors, l'accès à votre pc est protégé: un mot de passe sera en effet exigé pour reprendre le contrôle de la machine. Mais le logiciel possède une seconde fonction: en votre absence, il fait office de répondeurs. Ergonomiquement sympathique et d'une utilité évidente, I'm Out est un logiciel indispensable.
/!Windows/Utility/imout_.exe

Réf. : PC1746 

✓ ACSA:

Un logiciel de contrôle d'accès utilisable à partir du dos, voila qui est peu courant ! ACSA reprend judicieusement le système de privilèges de UNIX. Définissez vos groupes d'utilisateurs, les fichiers libre d'accès, les zones de votre disque dur à risques en un clin d'oeil ! Absolument génial.
/dos/utility/acsa.exe

▼▼▼▼

✓ 2M 3.0:

Un utilitaires qui vous propose de formater "logiquement" (sans utiliser de carte matériel) vos disquette 1.44 en 2Mo !!! Absolument Magique. Bonus: les sources en 'C' des routines sont presentes sur la disquette.
/dos/utility/2M30_.exe

Réf. : PC1747

✓ Freeman Installer and Uninstaller version 2.01:

Un Installateur et desinstallateur automatique de logiciels Windows. Evitez ainsi de vous retrouver avec un System.ini et un Win.ini méconnaissables ! Un outil que débutants comme confirmés se doivent de posséder.
/!Windows/Utility/freeman_.exe

Réf. : PC1748 

Nécessite Windows.

✓ ZR File Works 6.4 turbo:

Un gestionnaire de fichiers performant intégrant la compression et la décompression des fichiers ".LZH", ".ZIP", ".ZOO", ".ARJ"; ".ARC" etc. Les images bitmaps (gif, jpg, tif) sont également supportées.
/!Windows/Utility/zrf64_.exe

▼▼▼▼

✓ NV BAR 1.1:

Un utilitaires qui vient se glisser dans windows afin de remplacer le gestionnaire de

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités.
Une disquette : 50 F - 3 disquettes : 100 F - 5 disquettes : 150 F - 7disquettes : 200 F - 10 disquettes : 250 F. Attention!
Certaines références comportent plusieures disquettes ( =1 disquette, =2 etc)

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
P	C	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
GEN4 N°79							Frais de port	15 F
							Total	

Nouveau tarif ! PRIX EN BAISSE !

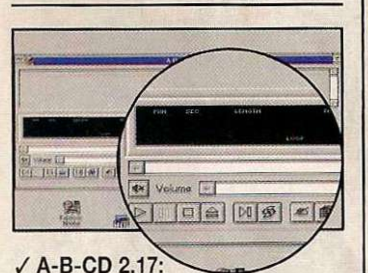
Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

programme. Une barre d'icône est présente en permanence au haut de l'écran. Ce soft améliore
nettement le rendement des opérations effectuées sous l'environnement fenêtré !
/!Windows/Utility/Bureau/nvbar11_.exe

▼▼▼▼

✓ **WW Plus Wall Paper/Screen Saver Manager version 1.45:**
Changez de Papier peint: c'est le printemps ! WW Plus vous propose de rendre vos papiers peints vivants. Sélectionnez vos fonds préfères, ils changeront cycliquement.
/!Windows/Utility/Bureau/wwplus_.exe

Réf. : PC1750

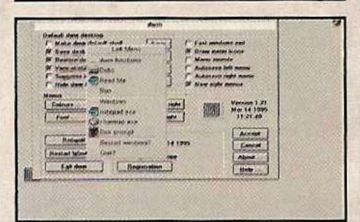


✓ **A-B-CD 2.17:**
Un petit player de cd pouvant egallement faire office de base d'indexage de disques. Ecoutez vos chansons préféré en tache de fond sous Windows ! Cette version fonctionne avec Windows 3.1 mais comprend aussi un "moteur" pour Windows 95.
/!Windows/utility/abcd127_.exe

▼▼▼▼

✓ **The Jukerer version 5.7:**
Un jukebox avec lequel vous pourrez écouter vos fichiers *.MID, *.WAV en tache de fond. De plus le logiciel permet la lecture du format AVI. Cette version fonctionne avec Windows 3.1 mais comprend aussi un "moteur" pour Windows 95.
/!Windows/utility/juker_.exe

Réf. : PC1754 



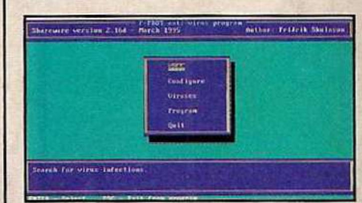
✓ **DWM version 1.2:**
Après installation, cet utilitaire transformera totalement votre environnement Windows (gestionnaire de programme, bureau et gestionnaire de fichiers !). Un bien faîteur pour la planète Windows !
/!Windows/utility/dwm_.exe

Réf. : PC1761 

✓ **Great Track Midi Collection:**
Plus de 50 fichiers Midi de grande qualité. Vous aurez droit à des morceaux de grand compositeurs vedettes tel que Elton Johns. Un must pour tous les possesseurs de cartes sonores midi !
/dos/sons/midi/4tmidi.exe

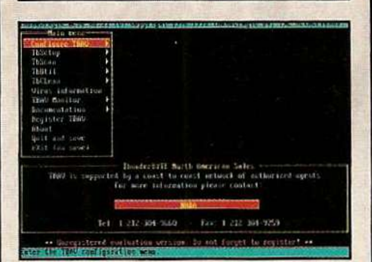
Réf. : PC1759 

Anti-virus



✓ **F-PROT 2.16D:**
La toute dernière version de l'antivirus F-Prot, une protection fiable et sûr pour vos fichiers.
/!virus/progs/fpro216d.exe

Réf. : PC1742 



✓ **Thunder Byte Antivirus version 6.34**
Dos+Outils étendus & Windows Une disquette contenant la toute dernière version du meilleur antivirus sur le marché. Décomposé en plusieurs modules (notamment Tbscan, Tbclean), Tbav éradique près de 90% des virus inconnus (polymorphes ou non).
/!virus/progs/tbav634.exe

Réf. : PC1744

✓ **Mise à jour Antivirus Tool Kit Pro Avrils 1995:**
Le répertoire AVP de cette disquette contient une mise à jour pour Antirus Tool Kit Pro, l'un des plus performants antivirus sur le marché.
/!virus/progs/avpavr.exe

▼▼▼▼

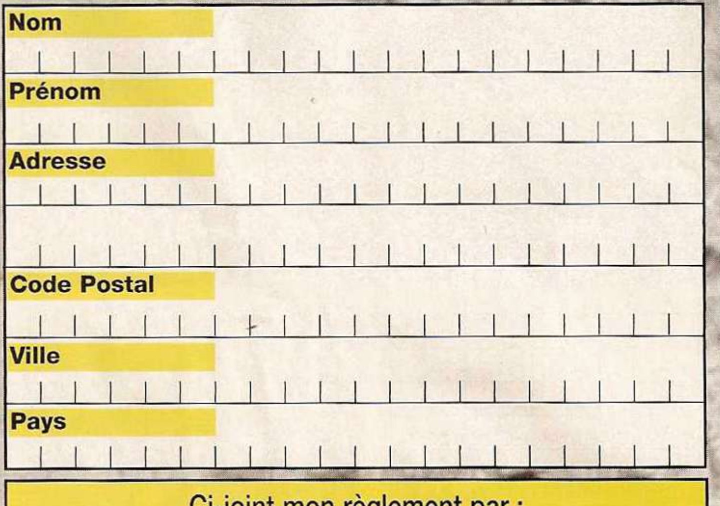


✓ **Integrity Master versin 2.42c**
Un antivirus basé sur la recherche générique de virus. Après avoir accompli un contrôle d'intégrité de vos disque durs, Integrity Master signalera toute manipulation suspecte. Son atout majeur: ne pas dépendre d'une base de signatures virales.*
/!virus/progs/i_m242c.exe

Réf. : PC1751 

✓ **Windows VirusScan 2.20 version Avrils 1995.**
La toute dernière version du désormais célèbre antivirus de McAffee pour windows. La majorité des derniers virus sont reconnus et peuvent facilement être éliminé. Mieux vaut prévenir que guérir: Protégez votre ordinateur !
/!virus/progs/wvscn22_.exe

Réf. : PC1752 



Bon de commande

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

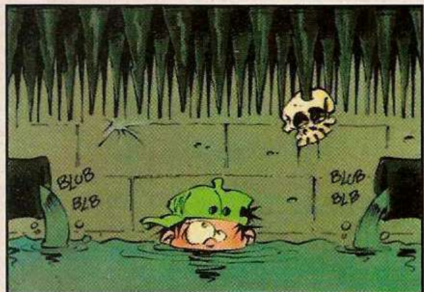
N° Carte :
Date expiration :
Signature obligatoire :

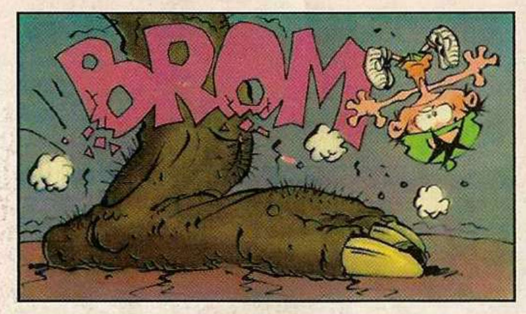


par MIDAM

Cauchemar virtuel

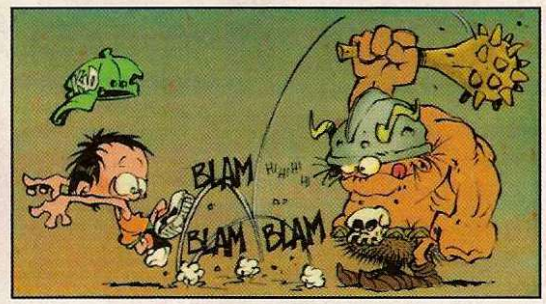














Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Correcteur : Virginie Vernevaut.
Rédacteurs : Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Michel Houng, Stéphane Belin, Anne-Karine Denoble, Bruno Cardot, Ronan Fournier-Christol.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Frédéric Cauchy.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Julien Dry, Olivier Monbel, Bruno Levesque, Karim Mezoudji.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Kamisky.
67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Mireille Mugneret.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
(Pour les dépositaires de presse exclusivement)

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de Gandt
Promotion/communication : Nathalie Sergent.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Éric Lebette, Laurent Poupet, Cécile Garret.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Nadia Sahel.
Juridique : Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 290 F. Étranger : 410 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 3ème trimestre 1995.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.

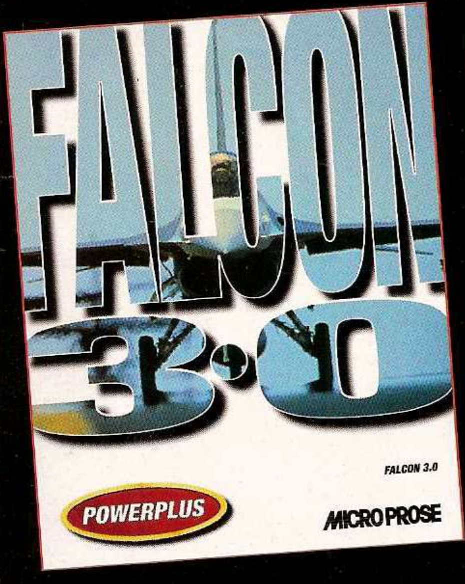


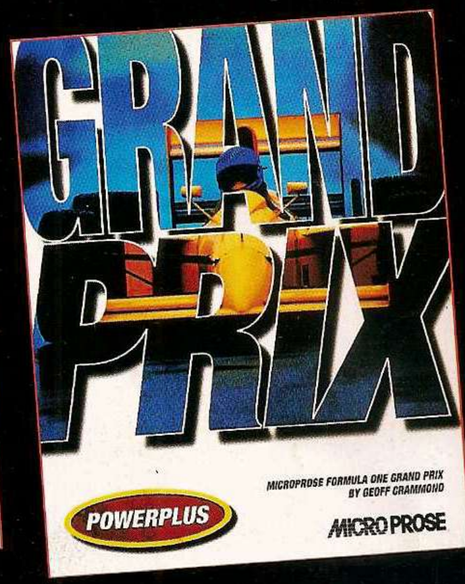
POWERPLUS, LE GRAND FRISSON À PRIX CANON!

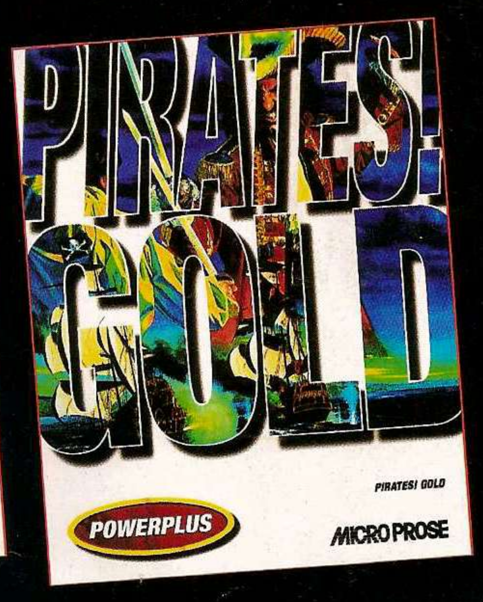


PRÉSENTE

MICROPROSE







Trois méga-hits pour le prix d'un seul, ça vous tente? MicroProse ajoute trois grands classiques à sa gamme PowerPlus: stratégie, simulation et sport. Trois nouveaux défis pour repousser vos propres limites. Des graphismes époustouflants, des effets spéciaux qui décoiffent et une action délirante.

Et pourtant, chaque jeu coûte moins de **159FF**. Incroyable!

GAMME POWERPLUS DE MICROPROSE: DES SUPER LOGICIELS À DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

PowerPlus est une gamme de MicroProse.

Distribué sous licence par Digital Integration Trading. Distribué en France par Ubi Soft 28 Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex. Tél: (1) 48 57 05 54

Fields of Glory vous a conquis, The Civil War "la Guerre civile" vous dominera

Disponible
En version française intégrale
PC CD-ROM

The Civil War "La Guerre Civile"

Décidez le destin d'une nation pas facile - Tactique et stratège sont vos atouts !

- mode un ou deux joueurs par liaison modem
- quatre batailles historiques
- deux batailles fictions qui auraient pu changer le cours de l'histoire
- base de données sur les Généraux, les armes et un historique détaillé du conflit

- recrutez, entrainez des armées, constituez des flottes, établissez des blocus, améliorez des voies ferrées
- commandez pour nommer, promouvoir et destituer les Généraux de l'histoire.
- dirigez le Nord et le Sud au cours des quatre années sanglantes







28, rue A.Carrel - 93108 Montreuil